
AMSTRAD
CENT POUR CENT
EXCLUSIF :
CAPTAIN BLOOD
INEDIT BD :
DU RIFIFI SUR JARMILA DE MAX
NOUVEAU :
TROUBADOUR : L'EDUCATIF/AVENTURE
CONCOURS
GAGNEZ
AVEC SUPERSKI
N°4 19 F
MENSUEL
MAI 88
ET ENCORE PLUS DE...
BIDOUILLES, POKES, INITIATIONS ET LISTINGS
M 2256 - 4 - 19,00 F
3792256019000 00040
ISSN 0988-8160 - 4 - 19 F - 137 FL - 139 FB - 5,75 $ CAN


SOMM



Ce numéro comprend un encart d'abonnement entre les pages 50-51 et 58-59.

AMSTRAD CENT POUR CENT est une publication de
MEDIA SYSTEME EDITION
53, Av. Lénine 94250 GENTILLY Tél. 49.85.05.05
Directeur de la publication : Alain KAHN
Rédacteur en chef : Philippe MARTIN
Rédacteur en chef adjoint : Pierre VALLS
Secrétaires de rédaction : Stéphanie MORDRET, Michel NAU
Chefs de publicité : Frédérique COINTROT et France MOCQUERY, assistées de Mona FATOUHI Tél. : 49.85.05.43
Ont participé à ce numéro : Robert BARBE, Léopold BRAUNSTEIN, Patrick GIORDANO, Philippe HELLOUIN de MENIBUS, Dennis JARRIL, Alain KROURY, Igor LEFEUVRE, Nathalie MEISTERMANN, Pierre MISSIXE - **Concept visuel** : Didier LEVALLOIS - **Administration** : Sylvie BRUTINAUD - **Service abonnements** : Michèle PLANÇON - Tél. 49.85.05.05 - 1 an : 11 numéros 209 F - **Photocomposition** : KASS Tél. 42.94.05.15 - **Maquette** : Nathalie LEGAY - **Photos** : Bruno RAOUX **Couverture et BD** : MAX **Photogravure** : CSM Tél. 42.94.04.40 **Impression** : I.E.I. Lisses

Média Système Edition est une société totalement indépendante d'Amstrad International. (Tout droit de reproduction réservé pour tous pays).
SA au capital de 250.000 F. RCS Créteil B 341 547 024. Commission paritaire n° en cours. Distribution N.M.P.P. Dépôt légal Janvier 1988. Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

ATTENTION LES YEUX

Electronic Arts s'attaque enfin au marché des CPC. Premier éditeur de jeux aux Etats-Unis, devant Epyx et Mindscape, Electronic Arts aligne les hits comme d'autres les poubelles mais avait oublié jusqu'à présent les CPC. L'erreur est réparée. Les premières adaptations : BARDS TALE, un jeu de rôle moyenâgeux, ARCTIFOX, le Starglider des glaces, PEGASUS, un simulateur de bataille sous-marine, et MINI PUTT (ce n'est pas un mauvais jeu de mots), le grand mini golf d'Accolade.







RANK XEROX

Après Gaston dans *M'ENFIN,* Ubi Soft recrute à nouveau du côté des héros de bande dessinée et non des moindres puisqu'il s'agit ici du célèbre robot italien de Liberatore, Rank Xerox. Ubi soft vient en effet de signer un contrat avec Albin Michel pour adapter Rank Xerox sur micro. Jeu d'action ou d'aventures ? Reprise fidèle des aventures sadomaso du héros et de la délicieuse Lubna, ou cluedo simpliste comme dans *M'enfin* ? Mystère, on sait juste que le soft sera commercialisé avec un album inédit de Rank Xerox.

LE REVE AMERICAIN

Depuis le dessin animé *Fievel et le nouveau monde,* personne n'ignore qu'aux Etats-Unis il n'y a pas de chat et que les rues sont pavées de fromage. Pour profiter de ce fromage, après avoir attaqué le marché anglais, Microïds aborde les rivages yankees en compagnie du deuxième éditeur de logiciels aux Etats-Unis : Broderbund Software. GRAND PRIX 500 CC, déja distribué par Broderbund, s'est vendu à 25 000 exemplaires en deux mois, et 40 000 copies de SUPERSKI devraient inonder d'ici peu le marché américain. C'est bien, mais cela reste du petit sel face au contrat que vient de signer Ere Informatique avec Mindscape pour la diffusion de CAPTAIN BLOOD : 300 000 dollars ! (un million six cent quatre-vingt-douze mille francs au cours du vendredi 15 avril) d 'avance sur royalties...



ICK QUI TIRE PLUS BLANC

Le Phasor One a résisté au test de Sined le Barbare sur Barbarian, et mérite donc sa place dans nos colonnes. Equipé de microswitch, il offre une très bonne prise en main et un bouton de tir ferme qui rebondit bien sous l'index. Seuls défauts, l'absence de tir automatique (auto fire) et la difficulté de trouver les diagonales. Mais le Phasor One est approuvé par de grandes marques de less..., pardon, approuvé par US Gold, qui comme Vedette, Zanussi ou Grundig avec Skip appose son label sur la boîte, et est vendu avec une montre digitale d'une valeur d'au moins cinq francs. Alors pourquoi résister ? N'attendez plus... (Distribué par Innelec, 159 F)



Quoi de neuf du côté du défenseur du monde libre, grand prophète de l'Amérique reaganienne dans l'édition de logiciels de jeux, j'ai nommé Wild Bill Stealey ? Le major Bill, pour les non-initiés, dirige la société Microprose, qui nous promet pour le début de l'été GUNSHIP et AIRBONE RANGER sur CPC. L' ATT 64 Apache Gunship est un hélicoptère que vous pilotez au fil de missions de plus en plus périlleuses. On peut s'attendre au pire, dans les scénarios mis en œuvre qui prennent invariablement pour cible tout ce qui n'est pas proaméricain, et au meilleur, dans la qualité de la simulation, le choix des armes et la finesse des commandes de pilotage. Retour sur terre avec AIRBONE RANGER, qui vous transporte en Amérique centrale, du côté du Honduras ou du Nicaragua (au hasard), à la rescousse d'otages enlevés par des groupuscules. Un jeu d'action, certes, mais pimenté de choix stratégiques lors du ravitaillement ou de la collecte des munitions dans une jungle présentée en scrolling horizontal.

FAITES-VOUS ENTENDRE

"Fire, fire, fire..." Ne prenez pas un air gêné et vaguement compatissant si vous tombez sur un joueur en train de beugler face à son Amstrad ; il est tout simplement en train de pourchasser les pirates de l'espace dans ECHELON, un jeu de stratégie hautement sophistiqué édité par Access. Tellement sophistiqué que toutes les touches de votre clavier, reconfigurées grâce à une carte spéciale, ne suffisent pas à gérer l'ensemble des commandes. D'où le casque, façon standardiste, qui permet de contrôler à la voix la puissance de feu du vaisseau. Praticable uniquement dans les batailles finement menées, où l'on ne tire qu'après avoir mûrement réfléchi pour ne pas se retrouver aphone dès la première mission.

NOS CONFRERES

Bon, vous êtes nombreux à nous avoir envoyé vos réalisations en PAO. Nous nous apercevons que vous vous débrouillez comme des chefs !!! Voici un bref récapitulatif des parutions existantes avec les contacts...

— **CPC MAGAZINE** est devenu MAD MAG. Contact : Laurent Ferracci, 2, avenue de Verdun, 20 000 AJACCIO.

— **ALIGATOR**, contact : Claude le Moullec, 83, rue Joliot-Curie, 22420 PLOUARET.

— **L'ECHO DES MICROS**, contact : Thomas Lechaptois, 44 bis, rue Monge, 92800 PUTEAUX.

— **AMS NEWS**, contact : WOLFRANG alias Christophe Lebrun, rue de la Roquette, 50000 SAINT-LO.

— **CROC'IDYLLE**, contact : Le Viking alias Jean-Marc Henry, La Heuperie, 50000 SAINT-LO.

— **CRAZY CROC**, contact : SLOANE au (16) 85 51 13 88.

— **METRO BOULOT MICRO**, contact : Marty Regis, 10 rue de Kirovakan, 92220 BAGNEUX.

— **MICRO-MAG**, contact : A. Barodine, 25 bis, Faubourg Madeleine, 45000 ORLEANS.



CONSTRUIRE ENSEMBLE

APC, Association pour la communication et ex-Association pour la promotion du CPC, caresse depuis quelques mois une idée qui n'attend que vous pour se réaliser : créer un domaine public français sur Amstrad CPC. Qu'est-ce que le domaine public ? La mise en commun des programmes, utilitaires et bidouilles diverses, dupliqués et diffusés librement à grande échelle. APC propose donc d'organiser la diffusion de tout ce que vous avez créé seul dans votre coin et qui pourrait intéresser les autres, même si cela n'intéresse pas les éditeurs : du compacteur d'images au mini programme d'apprentissage de l'anglais, de votre dernier dessin à une création musicale originale. APC, 7, rue du Capitaine-Ferber, 75020 Paris. Tél. : (1) 48 97 84 84.

SPONSORING

En attendant le catamaran US Gold, qui sillonnera les plages cet été, Loriciels adopte aussi le sponsoring du côté des Formules 1. La Porsche 911 Turbo de René Medge, triple vainqueur du Paris Dakar sur Range Rover, portera les couleurs de Loriciels sur la Porsche Turbo Cup, épreuve qui se déroule tout au long de l'année. Ordividuel en croque aussi et sponsorise les championnats de France d'échecs, qui se dérouleront les 22 et 23 mai au centre Georges Pompidou à Vincennes. Les spectateurs pourront suivre les parties grâce à un Atari 1040 ; les vainqueurs repartiront, eux, avec deux Amstrad CPC. Il y a quelque chose qui me chiffonne dans cette annonce, mais quoi ?



LES JOYSTICKS CTS FRANCE

Sined a joué douze mille sept cent quarante-huit fois à BARBARIAN. Lipfy le flibustier croise dans toutes les mers du Sud depuis plus de deux mois avec PIRATES. Jun, petit nouveau à la rédaction mais grand baroudeur intergalactique, est le plus grand flingueur de THARGOIDS que je connaisse dans l'univers d'ELITE. L'inspecteur Budget a été envoyé en mission (c'est pour ça que vous ne le retrouverez pas en nos pages ce mois-ci) aux îles Galapagos avec son Deltaplane à réaction. Notre rédac' chef est le maître incontesté sur FLYING SHARK. LE CHEF parcours soixante kilomètres en petites foulées à l'heure où blanchit la campagne. Quant à Miss X, elle est tombée amoureuse du Captain Blood. Et moi, je me partage entre EXIT et DRILLER...

Tous ces gens qui jouent ont un point commun. Lequel ? Ils utilisent tous un joystick CTS FRANCE pour se déchaîner sans casse !!! Car, aussi incroyable que cela puisse paraître, cela fait trois mois que nous possédons toute la gamme des joysticks distribués par CTS FRANCE et ils sont encore en parfait état de fonctionnement... Incroyable !!!!

BIENTOT SUR VOS ECRANS

_ **KARNOV** : adaptation du jeu d'arcades de Data East par Activision. Un petit cracheur de feu russe (?) part en quête des trésors de Babylone. Il court, saute, vole, nage et grimpe aux échelles dans un décor enfantin proche de Wonder Boy.

_ **CORPORATION** : jeu de stratégie édité par Activision. Le jeu met en scène la bataille pour le monopole des minerais sur une planète habitée par deux corporations. Se joue à deux ou seul face à l'ordinateur.

— **VAMPIRE EMPIRE** : ambiance gousse d'ail et crucifix pour ce jeu d'action édité par Infogrames. Dans les couloirs du manoir, infestés de rats et de chauves-souris, Van Hesling affronte Detlef, le vapire amoureux, Gorgo, la brute, Jan, le maître d'hôtel et Sybille, la sirène, avant d'annihiler pour toujours Dracula grâce à son rayon de lumière divine.

— **BOB MORANE-OCEAN** : quatrième volet des aventures de Bob Morane. Infogrames promet un jeu d'une qualité supérieure à celle des premiers épisodes. Trois essais pour une transformation ? A suivre...

— **PACKLET** : pour septembre chez Ubi Soft. Jeu d'arcades classiquement classique peuplé de pastilles et de monstres. J'ai déja vu cela quelque part, mais où ?

— **V2** : toujours pour la rentrée et toujours chez UBI Soft : un jeu d'aventures dans la tourmente de 1944. Le héros, un espion allié, débarque sur une plage du Nord pour voler les plans de missiles allemands et saboter le QG teuton.

— **LAZERTAG** : reprise par Go des personnages de la collection des jouets Mattel, World of Wonder.

— **WIZARD WARS** : la lutte entre le yin et le yang dans un jeu d'aventures symbolique, où l'on lutte pour la maîtrise du savoir sorcier. Avec quelques parties d'arcades, comme il se doit pour un jeu édité par Go.

— **CHACKLED** : adaptation du jeu d'arcades de Data East par US Gold. Dans la lignée de Gauntlet, vous parcourez les recoins d'un donjon, plus de cent salles, au secours de camarades emprisonnés.

— **JINX** : développé par Rainbow pour Go.



ON VA GAGNER

C'est le nom d'une émission programmée tous les mercredis après-midi sur FR3. On y voit des mômes, des jeunes, des enfants, des gamins, des loupiots, des voyous, des gosses, des adolescents, des gourmets en culottes courtes... Ils sont jaunes ou bleus et ils s'affrontent dans des épreuves diverses. L'une d'elles s'appelle LE JEU DE L'ORDINATEUR, et c'est avec SPACE RACER de LORICIELS que doivent se départager les deux équipes.

BARBARIE A VISAGE HUMAIN

Très humain, peut-être même trop, si les pages centrales de Pulsions tiennent les promesses de la couverture. Vous l'avez deviné, il s'agit de Maria Whitaker qui dispute à Samantha Fox la troisième page du SUN, le France Soir british, et la vedette sur micro avec BARBARIAN II, the DUNGEON OF DRAX de Palace Software. Cette héroïne de chair - beaucoup de chair - et de sang ne se contente plus d'orner la couverture du jeu, elle descend sur les bandes magnétiques pour incarner une barbare. Ainsi, selon votre humeur, vous choisissez d'être le combattant viril muni de sa hache à double tranchant ou son équivalent féminin armé d'une épée. Plus complet que la première mouture, BARBARIAN II intègre les combats dans une quête d'aventure/action qui s'achève lors de la lutte finale avec le magicien Drax. Pour ajouter au réalisme des batailles (contre des monstres fourbes et baveux et non plus d'autres barbares), l'équipe de Palace Software a décomposé les mouvements du corps en vidéo. Signalons enfin que BARBARIAN II est l'œuvre de Steve Brown, l'auteur de Cauldron I, Cauldron II, qui signe également RIM RUNNER.

Un casse brique révolutionnaire, au dire de l'éditeur ; un triangle orientable renvoie la balle dans un scrolling horizontal. Le joueur choisit le tableau qu'il désire parmi quatre niveaux de difficulté croissante.

— **CHARLIE CHAPLIN** : inclassable, ce logiciel de mise en scène édité par Us Gold fait revivre Charlot dans des mini films en noir et blanc. Vous composez le scénario à partir de séquences prédéfinies.

— **DESOLATOR, HALLS OF CAIRO** : conversion du jeu d'arcades de Sega, qui enchaîne combats à l'épée et destruction non stop de tout ce qui barre votre chemin dans un scrolling vertical.

— **ROAD BLASTER** : une course de voitures sanguinaire à la Mad Max. Créé sur arcades par Atari et adapté par US Gold. Canons, missiles et avions sont de la partie.

— **OLYMPIC GAMES, WINTER EDITION** : Epyx a obtenu la licence des jeux Olympiques de Calgary. Le savoir-faire de la marque pour les simulations sportives laisse présager le plus grand bien des épreuves de patinage, de slalom et de saut à skis sur le tremplin design de Calgary.

— **GUNSMOKER** : le chasseur de prime de la borne d'arcades Capcom continue sa triste besogne avec Go. Il traque ses cibles à travers cinq tableaux : deux scènes en ville, une attaque de train, une virée en montagne et, bien sûr, un massacre d'Indiens.

— **MICKEY MOUSE** : arpente les tours du château de Walt Disney à la recherche de fantômes qu'il neutralise de son pistolet à eau. Un jeu d'action signé GREMLIN'S GRAPHICS.

— **HERCULES AND THE DAMNED** : les sept travaux d'Hercule sur micro. GREMLIN'S GRAPHICS s'attaque sans complexe à la mythologie grecque.

— **SERVICE ACTION** : Cobra Soft sélectionne dans ce premier volet les baroudeurs de choc qui partiront en mission commando dans leur prochain jeu. Au programme : déminage, attaque de chien, close combat, traversée de rivières et de barbelés...

— **MAXI BOURSE** : jeu de plateau repris sur Amstrad par Cobra Soft. Golden Boys, Yuppies et OPAmen en puissance, à vos marques.

RIM RUNNER
DE PALACE SOFTWARE

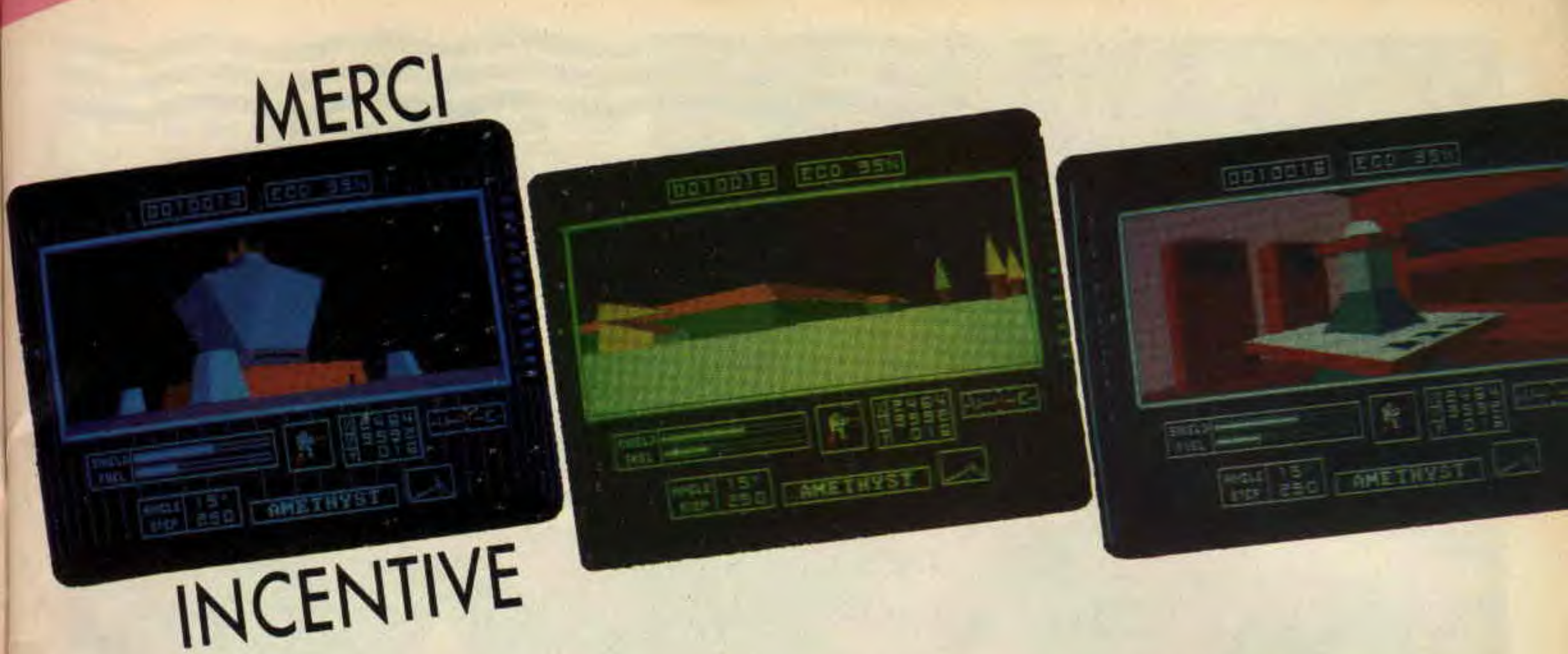
Palace Software, la société anglaise qui a gagné ses lettres de noblesse en éditant des jeux dont la réputation n'est plus à faire, tel le grandiose Barbarian ou le non moins connu Antiriad, est décidé à ne pas nous décevoir. Peter Stone est venu en personne à *AMSTRAD Cent Pour Cent* pour nous présenter son dernier-né : RIM RUNNER. D'emblée, on sent le style Palace Software : des décors à faire pâlir les 16 bits de votre CPC, des sprites géants aux couleurs et aux reliefs prononcés, et bien sûr une animation fluide et rapide. Vous, le héros vaillant (et malchanceux), l'homme (ou la femme) qui vous êtes fait découper, déchirer et même décapiter par les multiples adversaires de Barbarian, allez enfin pouvoir prendre votre revanche, en affrontant les meuuuchants Arachnides de RIM RUNNER. Vous allez incarner l'Insectoïde de choc, le Rambo monté sur son reptilien de course, armé du dernier modèle de fusil à pompe. Votre mission, si vous l'acceptez, consiste à défendre les colonies de vos chers et tendres compatriotes sur les diverses planètes que ceux-ci occupent. Tiens, d'ailleurs je vais allez faire un tour sur ma bébête. Heyyyyyyy ho mais hey ! Où il est mon reptile ? Bin y suffit de le siffler tiens, et il arrive au pas de course, bien sûr ! Le temps de grimper dessus, et me voilà parti pour faire le tour de la colonie, histoire de vérifier nos générateurs, car sans ceux-ci, point de survie possible... En bref, c'est super, croyez-moi sur parole, de toute façon on vous fait un essai complet le mois prochain, à peu près en même temps que la sortie du jeu. En attendant vous pouvez toujours rêver en regardant les planches originales que nous a remises Peter Stone. Il faut savoir que ces planches sont créées avant le jeu, ce sont les graphistes qui s'en inspirent pour réaliser vos monstres et autres héros préférés. Ah ! au fait... Barbarian vous avez aimé, non ? Bon, alors dépêchez-vous de le terminer, Palace Software nous a annoncé la sortie sous peu de Barbarian II, où vous aurez indifféremment le rôle du barbare ou... celui de LA barbare, oui oui, celle qui a les gros - BIP -, vous savez ? Allez, je ne vous en dis pas plus, vous me feriez un infarctus...



Un décor : la planète des sables, type Dune.

Le guerrier insectoïde en patrouill

Poussé à terre par un Arachnide, il se frotte la tête.



MERCI INCENTIVE

Comment ça, vous ne connaissez pas DRILLER ? C'est pas possible, vous n'avez pas lu *AMSTRAD Cent Pour Cent* numéro 2 !!!! Bon, INCENTIVE est une boîte anglaise où les gens sont tellement gentils qu'ils nous offrent une suite à DRILLER. Ça s'appelle THE DARK SIDE, je vous en livre des écrans en exclusivité. C'est dans le même ton que DRILLER avec de nouvelles possibilités de jeu. Nous n'en savons pas plus, mais nous avons hâte de le tester.

DEJA NOEL

Enfin presque. Pour les éditeurs de logiciels de jeux, la bataille des hits a déjà commencé et chacun cherche le titre vedette qui gagnera le gros lot à Noël. THUNDER BLADE, la fantastique simulation d'hélicoptère de Sega qui fait des ravages dans les salles d'arcades, courra sous la banière US GOld. Ocean se lance dans la course avec OPERATION WOLF, autre arcade de Taito, un jeu de type Commando où vous incarnez le franc-tireur qui arpente la jungle mitraillette au poing. Ces choix ne garantissent pas la qualité de l'adaptation, mais nous assurent une campagne publicitaire à la hauteur des ventes espérées.

CHOUANS

C'est la grosse production française de l'année 1988. Autant par le coût financier de sa réalisation que par la pléiade d'artistes qui composent son générique : Philippe Noiret, Sophie Marceau et Lambert Wilson, pour les plus célèbres. Le rêve secret du réalisateur de CHOUANS, Philippe de Broca, était de faire un film qui soit pour la France ce que fut *Autant en emporte le vent* pour les Etats-Unis ; une grande fresque historique, retraçant la naissance d'un pays, au cours de laquelle des êtres d'exception s'aiment, se déchirent, se retrouvent, et voient leur destin se confondre avec celui de leur pays. De ce point de vue, tous les ingrédients se trouvent réunis dans CHOUANS. Le contexte historique est celui de la révolution française où s'affrontent les partisans d'une nouvelle société, qui croient avec passion se battre pour le bonheur des générations futures, et les tenants de l'ancien régime, qui s'accrochent avec l'énergie du désespoir à leurs privilèges et à leurs droits ancestraux. Cette dualité historique se retrouve aussi entre les personnages, puisque Céline (Sophie Marceau) hésite entre deux soupirants ; l'un est républicain (Lambert Wilson) et l'autre royaliste (Stéphane Freiss). Le comte de Kerfadec (Philippe Noiret), quant à lui, représente cette partie de l'aristocratie qui se laisse séduire, non sans mal, par les idées nouvelles qui agitent son époque. Bref, CHOUANS aurait du être un grand film, il est seulement moyen. Il n'est pas question ici de distribuer des bons et des mauvais points en cherchant à savoir qui est responsable de ce demi-échec ; seul le résultat importe et, plutôt que de vous détailler par le menu les défauts qui gchent notre plaisir de cinéphile, il est suffisant de constater que CHOUANS est plus un film destiné à la télévision qu'au cinéma...

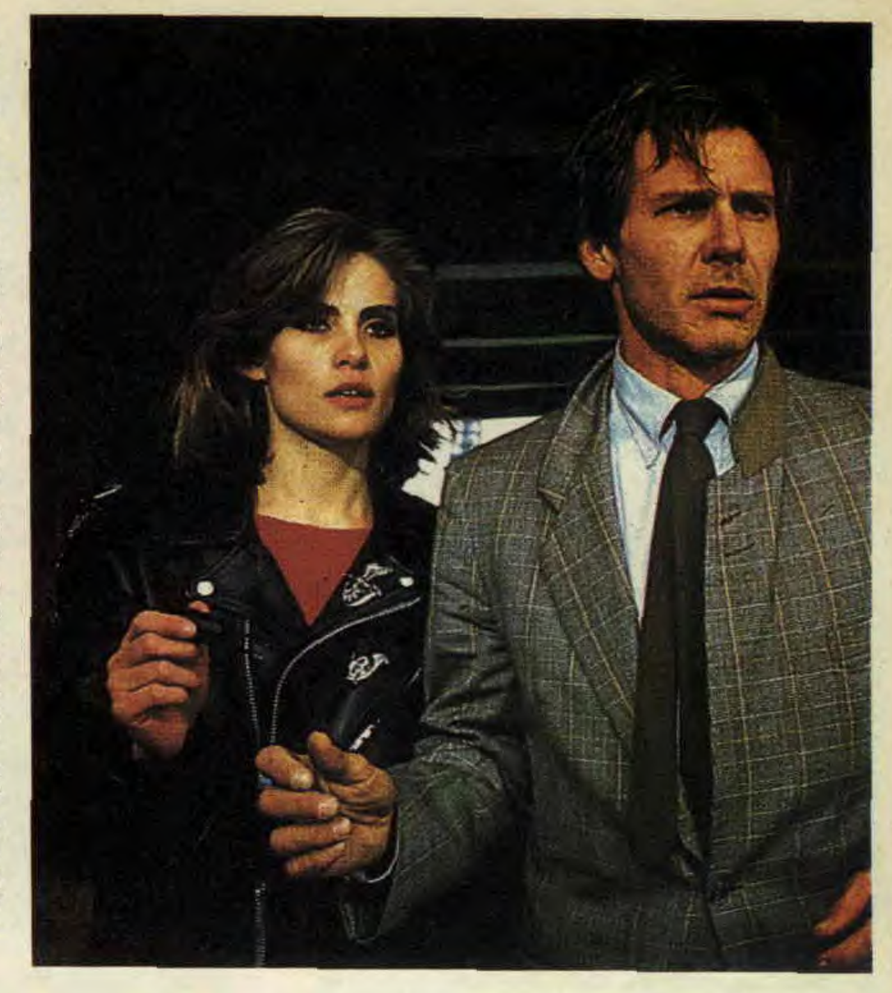
PRINCE DES TENEBRES

A l'instar de ses films, la carrière de John Carpenter est étrange et pleine de rebondissements. Réalisateur indépendant, il a connu le succès grce à de petits films d'horreur intimistes, réalisés avec très peu d'argent (*Assault, Halloween, Fog ou The Thing)*, tout en ratant sa rencontre avec le grand public lors de ses tentatives de grosses productions comme *les Aventures de Jack Burton.* Son dernier film, PRINCE DES TENEBRES, renoue avec ses premières amours et nous offre son grand retour dans le genre qui lui convient le mieux : les huis-clos étouffants, peuplés d'effets d'horreur et de forces surnaturelles. Le film raconte l'histoire d'un prêtre (Donald Pleasence) et d'un groupe d'étudiants réunis dans une vieille église de Los Angeles pour résoudre le mystère d'un étrange canister (une sorte de boîte en métal), qui renfermerait un esprit du mal, véritable anti-Dieu tout puissant, fils de Satan. En essayant de percer le secret du canister, les héros libèrent son contenu, qui entame le processus de destruction des intrus dans un grand festival de morts sanguinolentes et d'effets spéciaux saisissants de réalisme. Un film d'horreur comme je les aime, sans prétention excessive, bourré d'action et réalisé avec talent...



FRANTIC

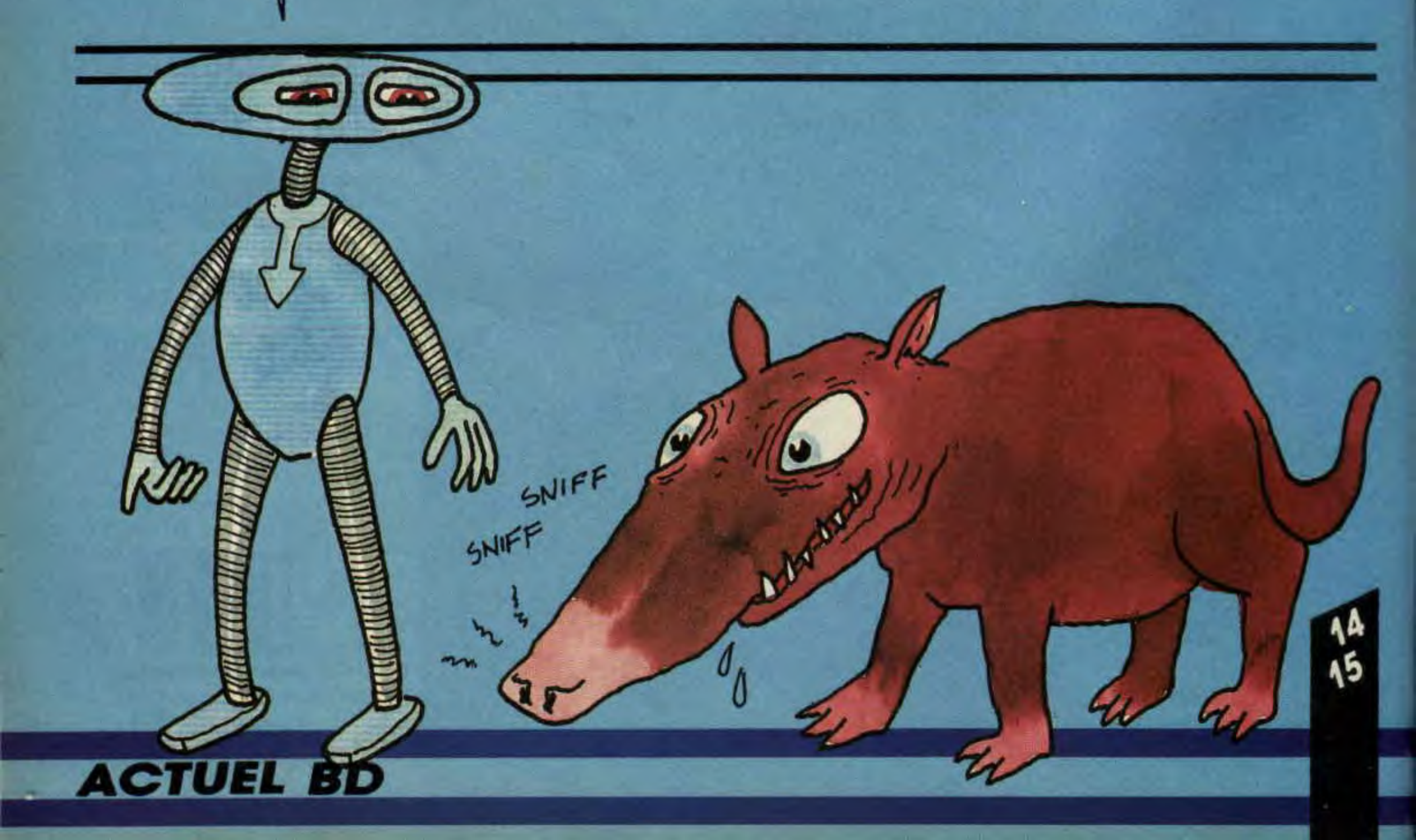
Et si je vous disais que Roman Polanski est l'un de mes metteurs en scène préférés, cela ne changerait rien à l'affaire. Ainsi donc, je me rendis avec fébrilité dans la première salle venue pour regarder son dernier film, FRANTIC, D'autant que le personnage principal est tenu par le fabuleux Harrison Ford (Indiana Jones himself). Dès l'ouverture du film, je retrouvai tout ce qui m'a toujours fasciné chez Polanski : les petites touches des mouvements de caméra qui capturent au passage les émotions exprimées par le visage des acteurs, les plans utilisant la profondeur de champ comme un appel vers le vide, inscrivant, dans une scène banale, une notion d'angoisse et de danger latent, les décalages entre les dialogues et le jeu des acteurs, enfin tout ce qui fait qu'un film de Polanski parvient à nous émouvoir, nous effrayer, nous angoisser et nous faire rire... Commencé sur les chapeaux de roue, FRANTIC (FRENETIQUE en version française) laissait présager du meilleur... Je dus ravaler ma joie et, croyez-moi, j'en ai encore une grosse boule dans la gorge. Pourtant l'idée de départ était excellente : il s'agissait de plonger un Américain ordinaire dans une ville étrangère (Paris) et de parsemer çà et là son parcours d'embûches, le tout sur un fond de thriller en forme de poursuite infernale. Horreur et désolation... La sauce ne prend pas, les rebondissements et les surprises sont tellement conventionnels et plats qu'ils se désamorcent tout seuls ; quant au suspens, il fond comme une motte de beurre au soleil, rendant le dernier film de Roman Polanski aussi plat et glauque qu'une flaque d'huille. Dommage.



SPOTY
cent pour cent.

Surprise ! Voici le nouveau cadeau que vous offre *AMSTRAD Cent Pour Cent :* quatre pages de bande dessinée par mois, et, pour commencer, *Du rififi sur Jarmila,* une aventure à suivre qui vous tiendra en haleine à partir du numéro que vous tenez entre les mains. Il s'agit de la seconde aventure de Spoty entièrement réalisée par Max, spécialiste ès robots dégénérés et démons cruels. Le premier album de la série s'appelait *Spoty et la lune Alphane* (éditions Humanoïdes Associés) et voyait Spoty et son copain Xoubouf capturer des créatures hermaphrodites dans l'espace, apprendre à jouer aux cartes (la crapette vénusienne) à des monstres pustuleux ou visiter des planètes hantées par des évadés de l'hôpital psychiatrique de la planète Proxima. La seconde aventure de Spoty, que nous avons le plaisir de vous proposer, se passe sur une planète où vivent des animaux étranges qui possèdent une glande cervicale recherchée dans toute la galaxie pour ses pouvoirs particuliers, donnant naissance à un terrible trafic. Une sorte de *Dune* déjanté, donc.

Attendez, attendez, maîtrisez votre impatience, car avant que vous ne dévoriez les premières pages de *Du rififi sur Jarmila,* j'aimerais vous en présenter rapidement l'auteur, Max, que le critique Marc Voline a surnommé le "Jérome Bosch de la bande dessinée". Max a commencé la BD dans le journal *Crapaud baveux* aux côtés de Bénito, Ouin et Ben Radis. A l'époque, ces allumés faisaient de la BD punk, dénigrant les institutions en réalisant des histoires plutôt sordides et zones. Mais la chose était assez corrosive à l'époque pour taper dans l'oeil des grands éditeurs. Et la bande de se retrouver dans *Charlie mensuel, Zoulou* ou *Métal Hurlant.* Au début des années 1980, les Humanoïdes Associés sortent les premiers albums de Max, *Bad Max* et le sublime *Panzer Panik,* histoire de guerre scénarisée par José Louis Bocquet. Max collabore aussi avec son vieux pote Pierre Ouin pour *Fuck Flying Bomb* (collection X, Futuropolis), dont une suite est prévue pour mai de cette année, portant le titre évocateur de *Suck Corea Suck.* Après *Panzer Panik,* Max va s'attaquer à une histoire beaucoup plus ambitieuse (bien que gardant toujours un sacré quota de débilité), *Douceur Infernale,* réactualisation de l'*Enfer* de Dante (Miss X me souffle d'ailleurs que Bosch a aussi illustré l'*Enfer* de Dante). Réactualisation est d'ailleurs le bon mot, car dans cette version "maxienne", Lucifer devient un fan transi des Rolling Stones. L'album sortira bientôt aux éditions Futuropolis. Actuellement, Max se consacre à Spoty, et publie ses histoires dans *AMSTRAD Cent Pour Cent* et l'*Echo des savanes.* Si son style peut sembler étonnant (ou simpliste) au premier abord, il cache en fait de nombreuses subtilités et un plaisir certain de dessiner, de détourner la réalité, et de raconter des histoires juteuses. Voilà, vous connaissez Max, faites connaissance avec notre ami Spoty et bonne lecture.





ALBUM DU MOIS : POUPEE D'IVOIRE, T.1, NUITS SAUVAGES, par FRANZ (éditions GLENAT)

Timok est le fils aîné du grand Kaliber Khan. Envoyé en mission dans la Chine de la dynastie T'ang, que son père rêve de conquérir, Timok, malgré le sang barbare qui glace ses veines (un peu le genre SINED, quoi !), va, au cours d'une attaque, tomber amoureux de Yu Lien, jeune et belle prostituée, petite poupée d'ivoire. Cet amour va lui faire négliger et foirer sa mission, entraînant la mort de tous ses compagnons. L'album se referme sur un gigantesque point d'interrogation concernant le traitement que lui réserve son père, qui n'a pas du tout apprécié le comportement de son fils, un peu trop romantique et fougueux à son goût.

Franz, le créateur de Timok, s'est fait connaître avec *Lester Cockney* et *Thomas Noland*, des histoires de qualité mais somme toute peu aventureuses. Il est aussi connu pour avoir repris *Jugurtha* dans les pages de Tintin. *Jugurtha*, créée par le génie Hermann, dont l'ombre plane sur tout le travail de Franz. Avec Timok, Franz s'attaque à une œuvre plus ambitieuse, plus adulte, qui tient en haleine et mêle sans complaisance romance et action. On a affaire, avec *Poupée d'ivoire*, à une nouvelle série historique torride et prometteuse.



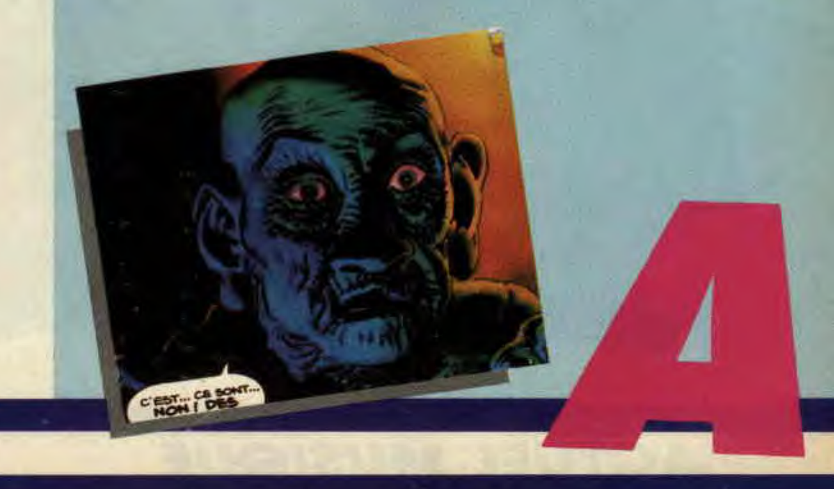
HEROS DU MOIS : LE VIGILANT, PAR MARV WOLFMAN ET GEORGE PEREZ (AREDIT, en vente en kiosque)

Plus les gamins deviennent des TV maniaques sur pattes, et plus les BD qui leur sont proposées se radicalisent et prennent pour modèle les héros des séries télé. *Le Vigilant* pourrait faire une supersérie sur la 5, avec action, muscle, dynamisme et trame sociale en toile de fond, mais aussi avec une idée assez radicale de la justice. Le Vigilant est en effet un ancien juge qui, lassé par les peines minimales qu'encourent ses "clients", décide de prendre une identité secrète et costumée pour faire justice lui-même.. Comme Judge Dredd (le flic du futur ; à quand une adaptation du jeu anglais sur Amstrad CPC ?), le Vigilant fait respecter sa loi sans aucun scrupule, faisant passer de sales quarts d'heure aux méchants. Les ninjas passent et la pègre trépasse... Le fait est que, de nos jours, la justice pose de plus en plus de problèmes et que les "vigilants" décrits par Wolfman ou par Moore (dans l'excellent Watchmen) deviennent chaque jour un peu plus réalité.

MAGAZINE DU MOIS : USA MAGAZINE

Les Américains ne perdent jamais la notion d'efficacité, ni le don, pour l'artiste, de se mettre entièrement au service de son public. Tous les mois, *USA Magazine* présente une palette des meilleurs dessinateurs ricains ou européens publiés aux Etats-Unis. Ce mois-ci a une grande importance, car il voit le retour de Corben... Corben, dans les années 1970, dominait la BD de science-fiction internationale, jetant un pont entre l'underground (les thèmes abordés, les filles dénudées) et les dessinateurs classiques (technique irréprochable, adaptations de classiques, Poe, Lovecraft...). Si vous ne le connaissez pas, procurez-vous ses meilleurs albums, *Den* et *Rolf*, (Humanoïdes Associés) et fêtez avec *AMSTRAD Cent Pour Cent* son retour dans les pages de *USA Magazine ;* il n'a pas pris une ride face à ses nouveaux concurrents, Bernet (l'Espagnol créateur du truculent Torpedo) ou Jaime Hernandez et ses filles si belles. La nouvelle histoire de Corben s'appelle *Enfants du feu* et reste fidèle à l'univers du maître ricain, couleurs sublimes à l'aérographe, mélange de S-F et de fantasy, et un soin tout particulier apporté à l'écriture du scénario et des dialogues. C'est assez rare pour être souligné, non ? (Un conseil, jetez aussi un œil à *Captain Stern*, recueil d'histoires de Corben fraîchement paru aux éditions Glénat.)

Patrick GIORDANO



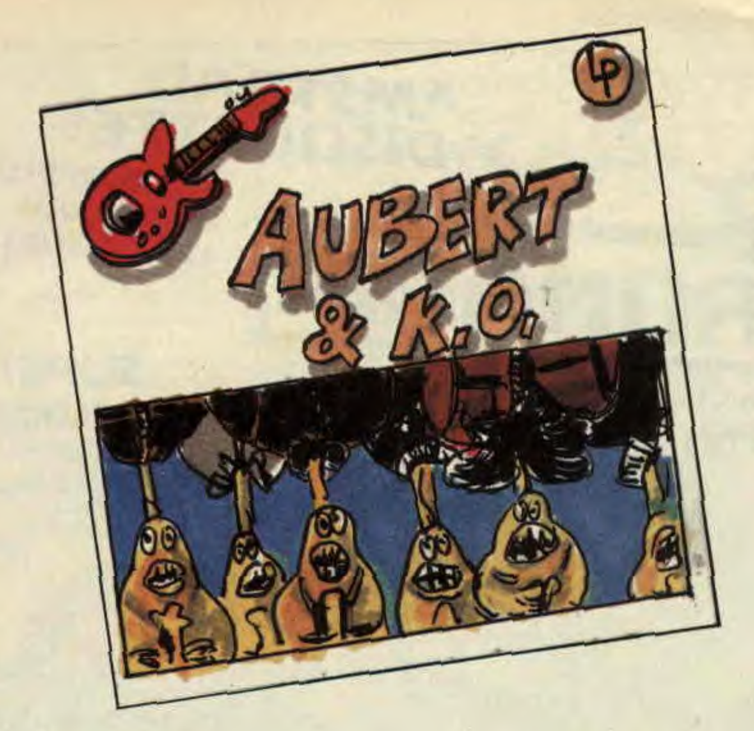
LES DEUX DOIGTS DANS LA PRISE



HEROS DU MOIS :
BIOMAN (TF1) - X-OR (M6)

"TOUS POUR MAD", "PROJETEZ-LES DANS LE MONDE DES TENEBRES", des phrases clés pour tout maniaque de Bioman ou X-Or, les nouvelles séries fétiches des adolescents. Souvenez-vous. Il y a quelques années, Spectreman combattait l'infâme Dr.Gori, propagateur de pollution sur la planète terre, une série qui contenait déjà tous les ingrédients du genre, avec effets spéciaux cheap, mais drôles, combats de monstres terrifiants et action non-stop, comme dans les B.D. de superhéros ou dans *Zembla.* Malheureusement, à cette époque, les mères de famille, préférant Candy aux superhéros, avaient réussi à faire retirer Spectreman du petit écran, prétextant des scènes de violence insoutenables (Ah bon!). Aujourd'hui, c'est l'écoute qui fait la loi (comme quoi toute chose a aussi du bon), et le succès des Bioman et de X-Or les garantit de toute censure outrancière. Le 45 tours de Bioman a même fait une entrée fulgurante au Top 50.

Ces séries japonaises sont réalisées par la TOEI, une firme tout ce qu'il y a de sérieux (*la Balade de Narayama,* c'était eux), responsable aussi de Sankukai, et qui prépare déjà la suite de Bioman, qui s'annonce excellente et s'appellera Mask Man (avec une génération plus sophistiquée de robots et d'effets spéciaux). Bientôt sur vos petits écrans. La devise de TOEI semble être efficacité maximale pour coût minimal. Une manière de voir les choses qui privilégie LES IDEES. Ainsi, tout ce qui peut se faire avec une caméra est utilisé : arrêts sur l'image, trafics de pellicule, métamorphoses instantanées, traitements des couleurs, techniques de cache/contre-cache. Par moments, on croirait voir Méliès flirtant avec les techniques vidéo. Tout cela donne un ton résolument ORIGINAL aux séries de la TOEI, à l'heure où toute imagination semble devoir disparaître du petit écran. Ajoutez à cela un sens inné du combat et des arts martiaux (les bastons de Bioman et d'X-Or sont plus efficaces que celles d'un film français à gros budget; on se demande parfois !), des méchants particulièrement réussis (mes préférés, outre Dr.Mad et son fils à la mèche folle, étant, bien sûr, les deux zinzins Monstre et Joe), et un humour à toute épreuve, indispensable au genre. Vous croyez que je plaisante ? Essayez !



CLIP DU MOIS

JEAN-LOUIS AUBERT : TEL EST L'AMOUR (UN 33 PRODUCTION)

Vous avez sûrement vu ces petits personnages rigolos qui s'agitent à l'écran dans le nouveau clip d'Aubert. Est-ce de l'animation ? Des marionnettes ? Non, il s'agit tout simplement des visages d'Aubert et des membres de son groupe, filmés à l'envers et maquillés pour obtenir ce résultat saisissant ; un petit truc tout simple qui avait d'ailleurs déjà fait ses preuves dans une émission T.V. américaine et dans des jingles présentés dans l'émission de Max Headroom sur Canal +. Une super idée qui a permis au réalisateur Louis Pascal Couvelaire de réaliser un bon clip pour un prix dérisoire (il est très rare que les artistes français bénéficient de clips aux budgets équivalant à ceux des anglo-saxons). L.P. Couvelaire est réalisateur de films publicitaires (les pages jaunes de l'annuaire ou Vitascorbol, c'est lui) et a parfaitement réussi avec *Tel est l'amour* (45 tours Virgin) son premier clip, mettant parfaitement en valeur la chanson sur laquelle sont présentes, je vous le rappelle, deux invitées de marque : Wendy et Lisa. (*Tel est l'amour,* 45 tours Virgin.)

REFORMATION DU MOIS :

AU BONHEUR DES DAMES



C'est la fête, le délire ! Les génies du gag ! Le groupe le plus drôle et le plus dingue du système solaire s'est reformé et nous offre sur un plateau un nouvel album tout beau tout neuf. Pour les plus jeunes qui n'auraient pas connu les débuts fulgurants d'A.B.D.D. au début des années soixante-dix, sachez qu'ils ne se contentaient pas d'amuser, mais jouaient aussi de la BONNE MUSIQUE!... (Chose à dire car les amuseurs font rarement une musique intéressante.) Leur nouveau délire, c'est *Roulez Bourrés,* reprise du *Hully Gully* des Texans fous, de *Sam the Sham and the Pharoas,* une chanson à la gloire de Bison Fûté, bien partie pour devenir un des tubes routiers des vacances de cet été. Sur l'album, vous trouverez des larmes, un hommage à Dario Moreno, un hymne au beurre, des larmes et beaucoup de rock' n roll. En plus, les principaux membres originaux sont là : Gepetto Ben Glabros, Hubert de la Motte Fifrée, Shitty Télaouine et tous les autres...
(Au bonheur des dames : *Jours de fête,* BMG.)

NOUVEAU CHANTEUR DU MOIS :

JACQUES BASTELLO

Une force de la nature. Musicien, auteur-compositeur et chanteur, à la voix chaude et originale. Jacques Bastello est un personnage avec lequel il faudra dorénavant compter. Il le prouve avec son premier 45 tours *Envie de partir,* qui révèle de forts talents mélodiques qu'il avait commencé à développer à Montélimar, il y a de cela quelques années, entouré de jeunes musiciennes au sein du groupe David et les Croquettes. Aujourd'hui en solitaire, il chante "Quelque part ou ailleurs, on a tous au fond du coeur envie de partir...", et la chanson monte, monte... pour finir en apothéose dans un déluge de choeurs. (*Envie de partir,* WEA.)

GROUPE DU MOIS :

MIKADO

Oui, je sais, les duos français, ça commence à bien faire. On a déjà les délires des Rita Mitsuko (qui travaillent en ce moment sur leur prochain album), les jeux de mots acidulés des Luna Parker, la pop de Niagara (dont sort tout juste le nouvel album *Quel enfer)* ou la classe des Kas Product... Rien que pour les principaux. Je sais. Mais là, on a affaire à un duo tellement original, tellement bizarre, que je me devais de vous en glisser quelques mots. La légende veut que le Japon ait accueilli Mikado à bras ouverts. La réalité veut que la France les observe et les écoute d'un air perplexe ne sachant que penser de leur obsession du "laid-beau", du style cafétéria, de la couleur orange et des fleurs synthétiques. Toutes ces obsessions mises au service de superbes mélodies, étalées avec un humour imparable et avec l'aide des principaux artistes travaillant à la gloire des magasins Toupourien, comme les inévitables photographes/clippeurs Pierre et Gilles (qui ont signé le premier clip de Mikado, *Naufrage en hiver)* ou la styliste Chachnil. Alors, oubliez préjugés et banalité, et découvrez l'univers sonore et visuel de Mikado. Il vous sera bientôt indispensable. (MIKADO, nouveau 45 tours : *la Fille du soleil,* CBS.)

REEDITION DU MOIS :

BEST OF TAXI GIRL (NEW ROSE)

A l'heure où Daniel Darc opère un retour en solo avec un premier album remarquable, il est bon de se replonger avec délices dans les chansons acides de son ancien groupe Taxi Girl, grâce au *Best of* proposé par New Rose. Souvenez-vous ou découvrez *Mankin, Cherchez le garçon, Jardin chinois,* des hits en demi-teintes qui n'ont pas pris une ride.



LA SAGA DES ETOILES







Captain Blood n'existe pas, Captain Blood n'existe plus. Pulvérisé dans l'espace intersidéral, éparpillé en clones, il n'attend que vous pour retrouver forme humaine. Tour à tour lassante et fascinante, l'aventure d'Ere Informatique ne ressemble à aucune autre. Alors laissez-vous tenter, suivez-nous et embarquez pour le long voyage à bord de L'ARCHE DU

CAPTAIN BLOOD. UNE SALE HISTOIRE.

L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD n'est pas un jeu mais une histoire, un conte moderne. S'il fallait rapprocher le logiciel d'un genre existant, on parlerait de jeu d'aventures. Mais le jeu échappe à toute classification. Le programme de Philippe Ulrich et Patrick Dublanchet est une création originale, tout simplement.

"Cette sale histoire commença un sale jour d'hiver gris et pluvieux. Il fallait que je programme un nouveau hit, un jeu d'enfer avec un scénario en béton." Blood, Bob Morlock de son vrai nom, est un génie de l'informatique, un programmeur vedette mais sans le sou qui, au hasard d'une rencontre, apprend l'incroyable nouvelle : les extraterrestres existent ; ils ont envahi les circuits des ordinateurs et le combat se livre au cœur des jeux vidéo. Dès lors, Blood n'aura de cesse de les anéantir. Pour cela, il crée, à l'intérieur d'un programme, un être calqué sur l'homme et imagine l'arche, son vaisseau. La bataille peut commencer. Blood quitte le monde réel pour pénétrer dans le plus terrifiant des Pacman. Malheureusement, l'affrontement ne sera que de courte durée : assailli par un escadron de Space Invaders, le héros est projeté en hyperespace et se retrouve cloné en une trentaine d'exemplaires.

GRANDEUR ET DECADENCE DU HEROS

Telle est la genèse du Captain. C'est alors que vous intervenez. Il faut faire vite, Blood perd son fluide vital, il n'en a plus pour longtemps. La seule partie de son corps dégénéré encore visible à l'écran est ce petit bras malingre, ce prolongement osseux et robotisé qui se pose délicatement sur les commandes du tableau de bord. Il faut absolument retrouver ses clones avant que Blood ne soit définitivement englouti par l'arche. Mais l'univers est immense, plus de deux mille quatre cents planètes s'enroulent en une volute bleutée qui se perd à l'infini. Ne partez pas à l'aventure, elle est sans fin. Suivez plutôt, dès le départ, les indications des habitants de la galaxie. Epousez leurs querelles, leurs problèmes, et vous découvrirez peu à peu les arcanes de ce monde tourmenté. Comme dans un jeu de rôle, chaque race a son histoire, ses caractéristiques, que vous apprenez en discutant à l'aide de plus de cent icônes. Le dialogue a le charme du petit nègre, simpliste et poétique à la fois.









MOI BLOOD, TOI CONNAITRE CLONE ?

Je viens d'atterrir sur Bow bow, un ET cravaté me salue et le dialogue s'instaure : "Moi petit Yoko. - Moi Iswal. - Moi aimer paix. - Papa grand savant prisonnier sur planète Croolis Ulu. - Toi retrouver papa. - Toi téléporter Yoko." Je ne dois pas faire d'impair, *la première rencontre est décisive ; vexée ou* désinteréssée par mon babil, cette curieuse bête risque de s'enfermer dans un mutisme de mauvais aloi. Si elle ne me livre pas les coordonnées d'une nouvelle planète, je suis condamné à errer pour toujours. Il me regarde de ses grands yeux doux, je ne résiste pas et le téléporte à bord de l'arche. Autre planète, autre rencontre. Une masse de muscles imbécile m'accueille avec des jurons. Le nouveau venu appartient à la race des guerriers croolis, un peuple déchiré par des luttes *intestines. Roublard et buté,* le Croolis Ulus ne donne ses informations qu'en échange de la destruction du clan rival, les Croolis Var. Ainsi, au fil de mon périple, une galerie de monstres digne de la pire cour des miracles interstellaire prend vie. Ici, les Migrax, sorte de larves protubérantes, ressemblent à s'y méprendre aux créatures d'Aliens. Là, de curieuses chenilles se contorsionnent à mon approche. Ailleurs, les ondoyantes, échappées d'un conte magique, se métamorphosent au gré de leurs sentiments. Merveilleusement belles pour ceux qu'elles aiment, elles prennent l'apparence la plus hideuse face à ceux qu'elles détestent.

UN SUPERBE VOYAGE

L'apparence occupe une place primordiale dans cette épopée puisqu'elle est avant tout un éblouissement de couleurs et de formes, une découverte graphique. Yves Lamoureux *et Didier Bouchon, les programmeurs de la* version CPC, ont réussi l'exploit de reproduire fidèlement la beauté des décors et des animations créés sur Atari St. Le tableau de bord de l'arche est superbe. Les personnages sont drôles et vivants, mi-bêtes mi-hommes, ils clignent de l'oeil, tirent la langue et contractent leurs muscles. Sur un fond étoilé, les planètes tournent dans un chatoiement de teintes rutilantes. Et, à l'instar de *2001 Odyssée de l'espace,* les plongeons en hyperespace et l'explosion des astres déchirent l'écran en un feu d'artifice aveuglant. Su-bli-me. Les trouvailles esthétiques font tout le sel de ce mini film où le joueur n'intervient finalement que très peu (sic). *Les auteurs ont privilégié l'aspect esthétique* au détriment de l'action.

SPECTATEUR OU ACTEUR ?

Ainsi, L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD se regarde plus qu'il ne se joue. La progression est aride autant qu'ardue et les vagabondages rarement couronnés de succès. Certains diront même qu'il ne se passe rien ou si peu. OK, c'est beau et alors ? Jetez un coup d'œil à votre montre ; cela fait plus de deux heures que vous errez sans résultat aux confins de la galaxie Andromeda. Pourquoi ? Parce que le logiciel sait forger une ambiance, créer une attente auxquelles il est difficile d'échapper. Le héros, que l'on ne voit jamais, a un passé, un futur, un destin qui l'attend quelque part sous cette voûte étoilée. La profondeur du personnage manque à la plupart des sprites qui s'agitent sur nos écrans. Découvrirons-nous un jour le *vrai visage du Captain Blood ? Patience, il* mûrit dans l'imagination de ses créateurs. La saga de Blood ne fait que commencer.
L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD de Ere Informatique

Graphisme :	4/4
Son :	3/4
Animation :	4/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	3/4
Scénario :	4/4
Ergonomie :	3/4
Originalité :	4/4
Longévité :	4/4
Rhaa/Lovely :	4/4
Note :	18/20

90%

DOH HIT

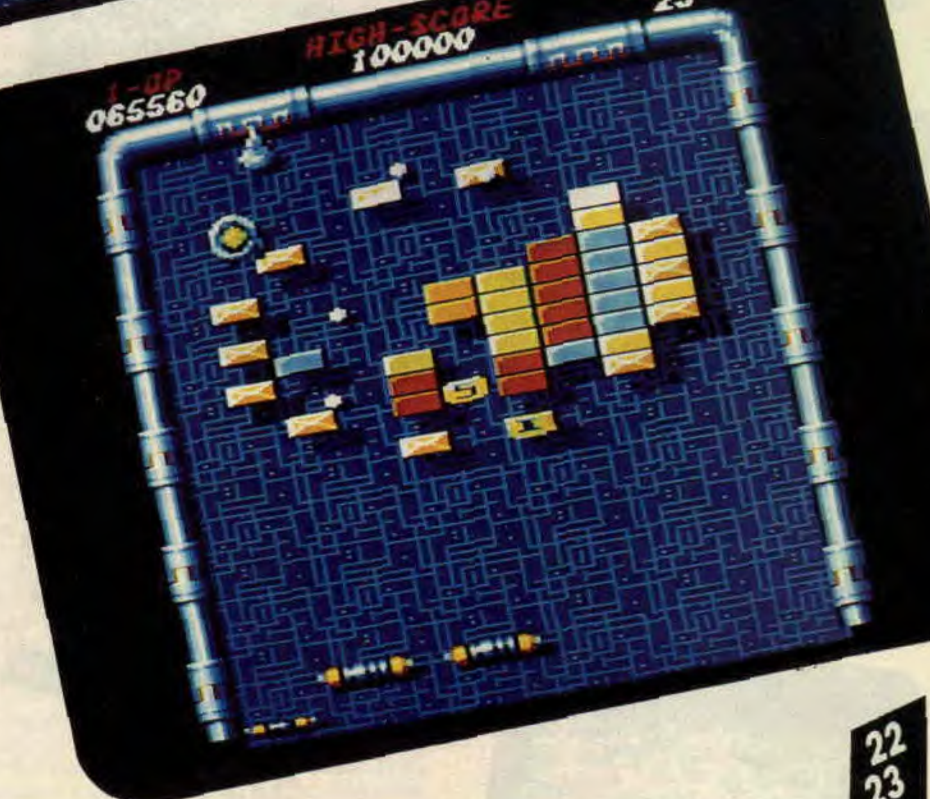
En France, trois possesseurs de CPC sur quatre en souffrent. C'est gênant et cela oblige à jouer debout devant son CPC. Vous l'aviez compris, il s'agit des ARKANOIDS !!

L'ANCETRE

Le casse-brique est l'un des tout premiers jeux dits vidéo que nous avons vu apparaître dans certains lieux de perdition. Après le Pong (1973), où deux joueurs se renvoyaient une balle à l'aide d'une simple raquette, arrive le Break Out. Il est le premier casse-brique ; c'est un des ancêtres de tous nos jeux d'arcades actuels. Un prisonnier essaie de s'évader en cassant tous les murs de briques de l'enceinte de sa prison, voilà le scénario de Break Out. Un scénario que l'on oublie rapidement. Le jeu est simple, la difficulté est croissante, c'est de l'arcade efficace et les sous partent rapidement, sniff ! C'est tellement efficace que, lorsqu'en 1986 Taito sort ARKANOID, c'est un succès mondial immédiat !! C'est dans les vieilles casseroles que l'on fait les meilleures soupes. Le bête mur de briques remis au goût du jour fait un malheur dans toutes les salles d'arcades et chacune de ses adaptations sur chaque micro-ordinateur connaît le succès.
Sur Amstrad CPC, la transposition est un véritable coup de maître. Le jeu est en seize couleurs et l'écran a été reformaté, chose encore trop rare sur nos CPC. En effet, alors que sur la plupart des jeux d'arcades l'écran de jeu est dans le sens de la hauteur, sur nos micros nous retrouvons les mêmes jeux avec un écran dans le sens horizontal, ce qui enlève tout attrait à ces jeux.
A l'instar de Donkey Kong de Océan, l'écran de ARKANOID a été reformaté dans le sens de la hauteur pour une parfaite ressemblance avec le jeu d'arcade. Cela a grandement contribué à son succès sur CPC. Un succès tel qu'aujourd'hui Imagine nous propose un ARKANOID II dans la lignée du précédent. Et il serait marrant que cet ARKANOID II soit adapté du jeu micro vers la borne d'arcades.

LE VAUS AUX HORMONES

On y va pour un rapide descriptif des options de jeu et autres customisations possibles. Le vaus (prononcez "vôsse" sans cracher partout, merci), c'est la raquette que l'on déplace pour renvoyer la baballe. Je ne vous ré-explique pas que certaines briques contiennent des gélules qui en tombant sur votre raquette viennent rompre la monotonie du jeu en apportant des "plus". Bin, je vous l'ai ré-expliqué.
Bon. Dans le premier ARKANOID, nous avions la raquette double, la raquette "aimantée", la raquette laser, la raquette supplémentaire et puis il y avait le multibaballe, la sortie de tableau anticipée, le ralentissement... Des options qui nous ont amusé, non ? Si.
Nous retrouvons toutes ces joyeusetés sur ARKANOID II, mais ce n'est pas tout : une double-raquette (deux raquettes côte à côte), une mini raquette (bonjour la galère), un multibaballe un peu spécial à trois balles et un autre à six balles, une raquette laser à tir automatique, une raquette "spectre" avec un très bel effet de dédoublement et une balle rouge très destructrice. Certaines options peuvent se combiner, par exemple un multibaballe rouge est très efficace.



Graphisme :	4/4
Son :	1/4
Animation :	4/4
Difficulté :	4/4
Richesse :	4/4
Scénario :	2/4
Ergonomie :	4/4
Notice :	3/4
Longévité :	4/4
Rhaa/Lovely :	4/4
Note :	17/20

85%

ARKANOID, THE REVENGE OF DOH
de Imagine
K7 : 89 F
Disk : 145 F

MAIS CAISSE TU FAIS DOH-DOH DIS DONC ?

L'agencement des tableaux d'ARKANOID II est assez original et nous retrouvons parfois des écrans ressemblant étrangement aux tableaux les plus durs du précédent ARKANOID.
La nouveauté vient des briques indestructibles, de celles qui disparaissent temporairement, sans parler de celles qui se meuvent, à peine frappées par la balle. THE REVENGE OF DOH est fait dans le même moule que son prédécesseur ; il est toujours dur de faire une suite à un hit, celle d'ARKANOID est de très bonne facture et ne décevra pas ses nombreux adeptes.

LE RETOUR DU TROISIEME FILS DE DOH OU ARKANOID VIII

Alors, l'avenir ? Jamais deux sans trois, dit le proverbe. Combien d'ARKANOID la maison d'édition Imagine nous réserve-t-elle encore sur nos micros ? Il sera dur d'innover maintenant et je crois que la série des casse-briques futuristes s'arrêtera là. Mais sait-on jamais ce que les Anglais nous réservent encore comme surprise ? Il se peut qu'une suite soit déjà en préparation, pour notre plus grand plaisir. Attention, les gens d'Imagine sont capables de tout, ils nous l'ont déjà prouvé.
En attendant, les images parlent mieux que les mots, découvrez ARKANOID II si vous ne le connaissez pas encore et régalez-vous avec ce must à posséder absolument si vous voulez que votre logithèque soit complète !
ROBBY, number 8 à l'ATP
(Arkanoïd Tennismen Professional)



SONGE D'UNE NUIT DE JANVIER

Docteur, j'ai fait un étrange rêve cette nuit, les images étaient d'un réalisme surprenant. Malheureusement, je ne me rappelle pas tout ce qui s'est passé. Je me souviens tout d'abord d'un prêtre qui me parlait d'un missel. Par la suite, après un court passage à la gare, je me retrouvais dans une vieille micheline en direction de je ne sais plus quelle ville. Quelques heures plus tard, une demeure imposante remplaçait cette machine ; drôle de demeure d'ailleurs, la grille n'était pas fermée et pourtant elle n'avait pas l'air habitée. Je réussissais à pénétrer dans un bureau et à ce moment-la tout disparaissait.

HULULEMENT D'EFFROI

Je me réveillais face à un tombeau. Le paysage était complètement différent. L'air avait un goût salé. Les défigurations engendrées par le progrès avaient disparu, plus de lignes haute-tension, plus de routes, la nature avait repris le dessus ou, plus exactement, la nature avait toujours été comme cela. Seule activité dans le voisinage, le bruit de soufflet d'une forge. Un château entouré de douves pleines de ronces m'attirait, mais impossible d'y pénétrer. Sans savoir comment, je me retrouvais sur les remparts du château, puis dans la prison, où j'aidais un prisonnier à s'évader ; il m'entraînait à sa suite dans un chalet dans lequel une demi-douzaine d'hommes me regardaient d'un air méfiant. Je me surpris à crier : "Vive le Roi !", ce qui parut détendre l'atmosphère. Nous étions en messidor an III. J'essayais de rassembler mes souvenirs scolaires. Bien sûr, je me trouvais en présence d'authentiques conspirateurs : des chouans. J'en fus complètement convaincu lorsque l'un des hommes annonça que le cri de reconnaissance était cinq fois le cri de la chouette. Une mission me fut confiée et, je ne sais pourquoi, il m'était impossible de la refuser.



A MOI LA VENDEE

Plus tard, une hache à la main, je cognais comme une brute sur un arbre. Sous la violence de mes coups, dans un craquement sinistre, il s'étalait de tout son long. Je me remettais aussitôt à l'ouvrage. Mais deux bûcherons apparaissaient alors, je ne savais que leur dire et hululais bêtement cinq fois. Ils ne parurent point surpris et m'entraînèrent vers une grotte. J'avais l'horrible impression de ne pas pouvoir résister et, de fait, j'exécutais toutes les actions que l'on m'avait ordonné. Les images dont je me souviens ensuite sont plus difficiles à comprendre ; je suis dans une barque et je rame vers un énorme bâtiment battant pavillon britannique. Je hisse une caisse dans la barque et repars vers la plage. Je ne me rappelle plus rien après, excepté le fait que je ne me suis pas réveillé tout de suite, et que j'ai encore effectué d'autres actions : j'ai crié tour à tour vive le Roi et vive la Révolution, tout cela comme si je n'avais eu qu'une touche à enfoncer. Il en allait de même pour prendre des objets ou pour examiner des lieux.



C'EST GRAVE DOCTEUR ?

Qu'est-ce qu'il m'arrive, docteur ? Je n'ai jamais eu de penchant pour cette époque de l'histoire. "Allons, ne vous affolez pas, répond le docteur. Vous êtes certainement impressionné par tout le bruit fait autour du centenaire de la Révolution, et les craintes de votre classe resurgissent dans vos rêves. De plus, vous avez dû passer récemment des vacances en Vendée. C'est un cas typique de ..." (ceci est personnel et je ne peux pas le retranscrire ici). Bon, je n'étais toujours pas rassuré. Mais ces images si réelles, on aurait cru des digitalisations aux couleurs éclatantes, ça ne pouvait pas être un rêve ! J'ai vraiment cru vivre ces moments horribles où la clandestinité me pesait, où il fallait à tout prix que je choisisse un camp et surtout où je ne me sentais pas libre de mon destin. Toutes mes actions étaient surveillées ; je ne pouvais aller librement dans aucune direction : il me fallait auparavant accomplir une "bonne action" pour avoir l'autorisation de me déplacer. Absurde effectivement, doc-



teur, vous devez avoir raison, cela ne peut pas exister dans la vie, on ne peut pas empêcher quelqu'un d'aller dans une direction comme si des murs invisibles poussaient juste devant lui ! Je crois que je ferais bien de rentrer chez moi.

A L'AISE DANS MES CHARENTAISES

Confortablement installé dans mon salon, l'esprit vide, je n'arrivais pas sortir du rêve qui m'avait obsédé toute la nuit précédente. Je décidais de me diriger vers la salle de bains. *Au passage, j'attrapais mon* téléphone. Je ne sais s'il vous arrive la même chose, mais c'est toujours quand je suis sous la douche que le téléphone sonne. J'enlève mes vêtements, monte dans la baignoire, et au moment même où j'ouvre le robinet, ça ne rate pas, la sonnerie du téléphone retentit. Je ferme le robinet, sors *de la baignoire et décroche rapidement le* téléphone. A l'autre bout du fil, une voix inconnue m'annonce qu'une messe anniversaire pour la mort de louis XVI vient de se terminer à l'église Saint-Paterne et que le curé doit encore être à la sacristie. Etrange message, qui semble faire suite au rêve de la nuit. Pourquoi tant de mystère ? *Après avoir traversé la rue, j'entre dans* l'église et me dirige droit vers la sacristie. C'est avec horreur que je vois apparaître le curé de mon rêve avec son histoire de missel. Non, ce n'est pas possible, mon psychiatre n'a pas pu se tromper à ce point !

UN RELENT DE 89

C'est peut-être avec un peu d'avance qu'Ubi prépare l'anniversaire de la *Révolution. Par contre, il tombe juste pour* l'élection présidentielle. Y aurait-il confusion ? Ubi semble définitivement choisir la qualité pour ses softs. Après Exit, la Chose de Grotemburg, voilà un nouveau jeu d'aventures qui va en passionner plus d'un. Malheureusement, ce n'est ni le scénario, ni l'humour qui le rendent intéressant. Cette fois-ci, c'est sur le graphisme qu'Ubi a fait porter son effort. Parmi quelques graphismes classiques sont insérées des images digitalisées, parfois d'une très grande beauté, et qui vous poussent à mener l'histoire jusqu'au bout. Peut-être aurais-je dû dire l'Histoire. Car il s'agit en fait de naviguer entre les deux courants antagonistes, pris à chaque fois entre deux terreurs, celle des révolu*tionnaires, et la blanche, celle des chouans.* Saurez-vous naviguer dans ces eaux troubles ?

LIPFY XIX

CONSPIRATION de UBI SOFT

K7 : 150 F

Disk : 195 F

Graphisme :	3/4
Son :	3/4
Animation :	-/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	3/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	2/4
Notice :	2/4
Longévité :	3/4
Rhaa/Lovely :	3/4
Note :	14/20

70%







LE DRUIDE ILLUMINE





Et oui, c'est la grande mode des retours, des come-backs, des fils de, des secondes parties, etc. Voici DRUID II, digne successeur de son prédécesseur (arf, arf), ou comment prendre un soft, le touiller bien fort et en sortir un second soft.



UNE GRANDE AVENTURE EN ARCADE

Vous vous souvenez de Gauntlet ? Le chorus des lecteurs : OUIIIIII !! Bien. Vous aimiez bien son système de jeu, ses nombreuses salles aux pièges diaboliques, aux monstres sanguinaires ? Le chorus des lectrices : OUIIIIII !!

Eh bien moi, je lui préfère Druid, et maintenant DRUID II.

Druid, c'était Gauntlet en mieux. Le même système de jeu avec des salles et des lieux vus de dessus, mais avec la magie en plus. La possibilité de diriger un druide puissant avec le copain qui, lui, dirige un golem (un monstre) créé par le druide.

Si vous avez aimé le premier volet de la saga, vous êtes peut-être de ces rares héros qui ont réussi à défaire Acamantor (le méchant du coin) et ses sbires. Avec DRUID II, nous nous retrouvons cent trois ans plus tard (moi aussi j'veux vivre vieux), et Acamantor revient avec l'intention de prendre sa revanche. Mais Harisnaxx (vous, le héros) est toujours là et va tenter de réduire à néant le chaos que l'ignoble individu est en train de répandre partout sur notre monde de beauté, de joie, avec de jolies fleurs bleues, où les biches parlent (oui, je sais, je suis un tendre et je m'emporte facilement).

Les décors du jeu, très variés, ont chacun un niveau de difficulté différent, avec leurs propres monstres. Je n'ai pas réussi à les compter, il y en a au moins sept !!! Ils représentent divers plans d'existence, et les connections entre chaque plan se font par une porte, à l'instar de Druid et Gauntlet.

MAGIQUE ? NON, DECATHLON !

En dessous de l'écran de jeu sont affichés en permanence l'état de votre personnage et les sorts qu'il a en mémoire. Vous pouvez ainsi mémoriser jusqu'à huit sorts différents, que l'on sélectionne avec les chiffres du clavier. Et des sorts, il y en a en grand nombre. Hasrinaxx est un druide de haut niveau, les ceusses qui jouent à Donjons et Dragons me comprendront. Pour les ceusses qui ne me comprennent pas, je veux dire par là qu'Hasrinaxx est un druide qui a acquis beaucoup d'expérience au cours de sa longue existence, et qu'on ne la lui fait pas !! A notre gentil druide bleu... STOP !!!!

Oui, là je m'arrête parce qu'il y a quelque chose que je voudrais souligner, faut quand même pas délirer ! Ils connaissent pas Mir Couleurs chez Firebird ? Bon, je me recharge *Druid (le premier du nom)*, le personnage que l'on dirige porte fièrement une belle robe bleue, un bleu nuit vous voyez ? Ok, j'éteins tout. Je me charge DRUID II (gna gna gna) et que vois-je ? Oui, oui, la belle robe de Druide a mal supporté la crasse des années qui passent. J'en profite *pour faire un petit sondage à la* rédaction : Lipfy utilise Ariel (recommandé par de grandes marques me précise-t-il), Sined, lui, préfère Gamma, la lessive poids lourds, celle des hommes d'action, le Chef marche avec Dash, la lessive qui fait se lever les taches de bonne heure (celle où blanchit *la campagne), et moi ? Je suis pieux et je lave* tout avec Saint-Marc.
Mais *je m'égare...* N'empêche qu'ils auraient pu lui payer une robe neuve, m'enfin.
Bon , je reviens sur les sorts (mon collègue Lipfy, décidément déchaîné aujourd'hui, me rappelle que Magie Magie c'est la meilleure façon de bouffer). *Il* y a trente-deux sorts de magie, voilà de quoi étoffer de façon fort *sympathique* ce jeu d'aventure-arcade.
Nous commençons par le meilleur, comme dans le précédent volet des aventures de Hasrinaxx ; on peut invoquer un golem. Une sorte de monstre entièrement sous votre contrôle. Là encore, on peut ordonner à cet allié de suivre le druide à la trace, de le *précéder*, ou bien le faire poireauter dans un endroit.





Graphisme :	3/4
Son :	2/4
Animation :	3/4
Difficulté :	4/4
Richesse :	4/4
Scénario :	4/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	4/4
Longévité :	3/4
Rhaa/Lovely :	4/4
Note :	17/20

85%



Et pour prouver que les sorts de Hasrinaxx ont évolué, celui-ci peut maintenant invoquer un élémental de terre, d'eau, de feu ou d'air, exactement comme dans Donjons et Dragons. Et rappelons que les deux DRUID sont parmi les très rares jeux où un *personnage peut lancer des sorts dans des* phases d'arcades.
Maintenant, jetons un coup d'oeil sur des sorts fort sympathiques tels que MUR DE FEU ou CONTACT MORTEL, dont les noms parlent d' eux-mêmes. PAYS DE LA MORT est un sort puissant qui détruit toute *forme de vie autour du druide, l'écran* clignote violemment et cela permet de se sortir de situations bien embarrassantes. La grande variété des sorts rend le jeu vraiment très intéressant ; ainsi le druide peut se téléporter, se rendre invisible, revenir à la vie après la mort, voir dans le spectre de l'infrarouge, ouvrir une porte magiquement, etc. Certains de ces sorts sont réservés aux grands druides ; de plus il faut d'abord trouver les sorts pour pouvoir les lancer. Le terrain de jeu est parsemé de dalles marquées d'un point d'interrogation. C'est en passant sur celles-ci que le druide trouve ces sortilèges.
Un système de magie qui m'a passionné et *qui devrait plaire aux passionnés de jeux* médiévaux fantastiques.
La documentation en français souffre de quelques imperfections dans la traduction que l'on pardonne rapidement, au vu de la qualité générale de l'ensemble jeu et documentation.
Le scénario est honnête, et finir le jeu vous demandera une dextérité à toute épreuve et un café meilleur que celui qu'on ose nous faire ingurgiter à la rédaction.
Robbyx, apprenti druide.

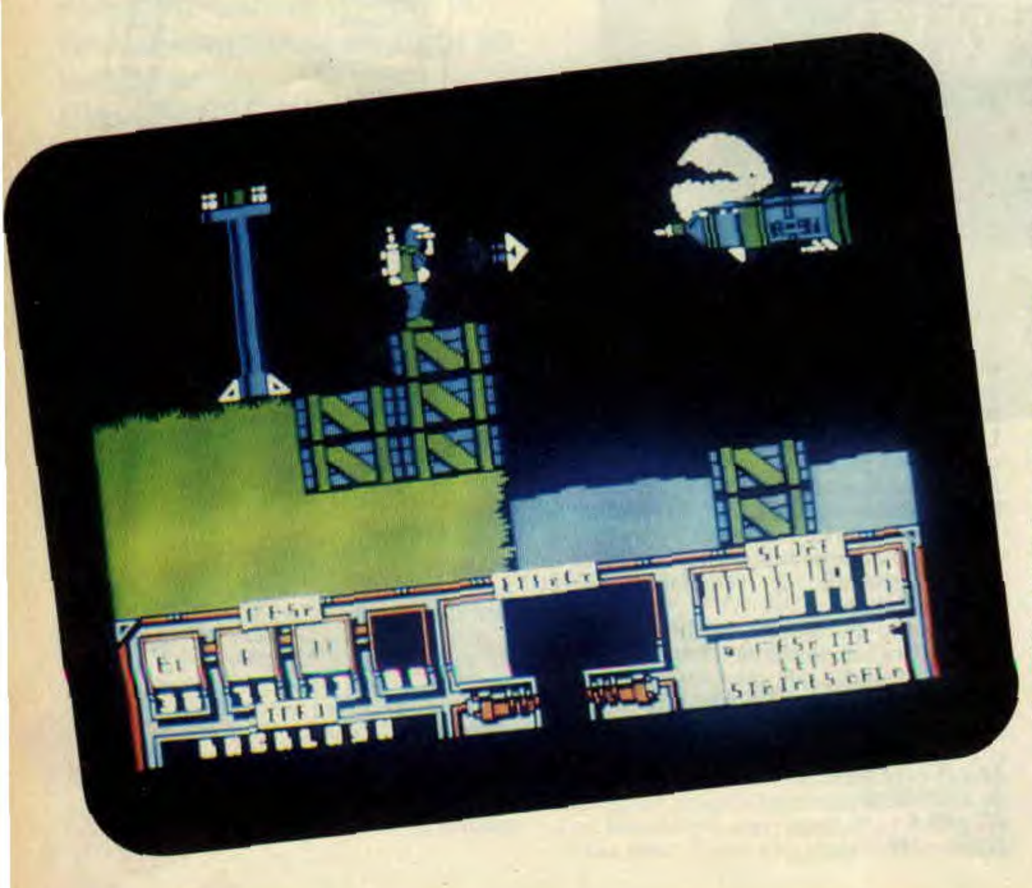
ENLIGHTENMENT DRUID II
de FIREBIRD
K7 : 89 F
DISK : 149 F



VENOM DE NOM

Autant vous prévenir tout de suite, je n'ai remarqué qu'une seule petite erreur dans VENOM STRIKES BACK, et encore, elle se situe dans la notice. Il s'agit de la traduction du mot joystick par le ridicule "balai" ; on se demande parfois ce qui se passe dans la tête des traducteurs. Sinon, tout est parfait. Alors accrochez vos ceintures, respirez une dernière fois l'air pur et frais de notre douce terre et préparez-vous à entrer dans l'univers impitoyable du maléfique Miles Mayhem.



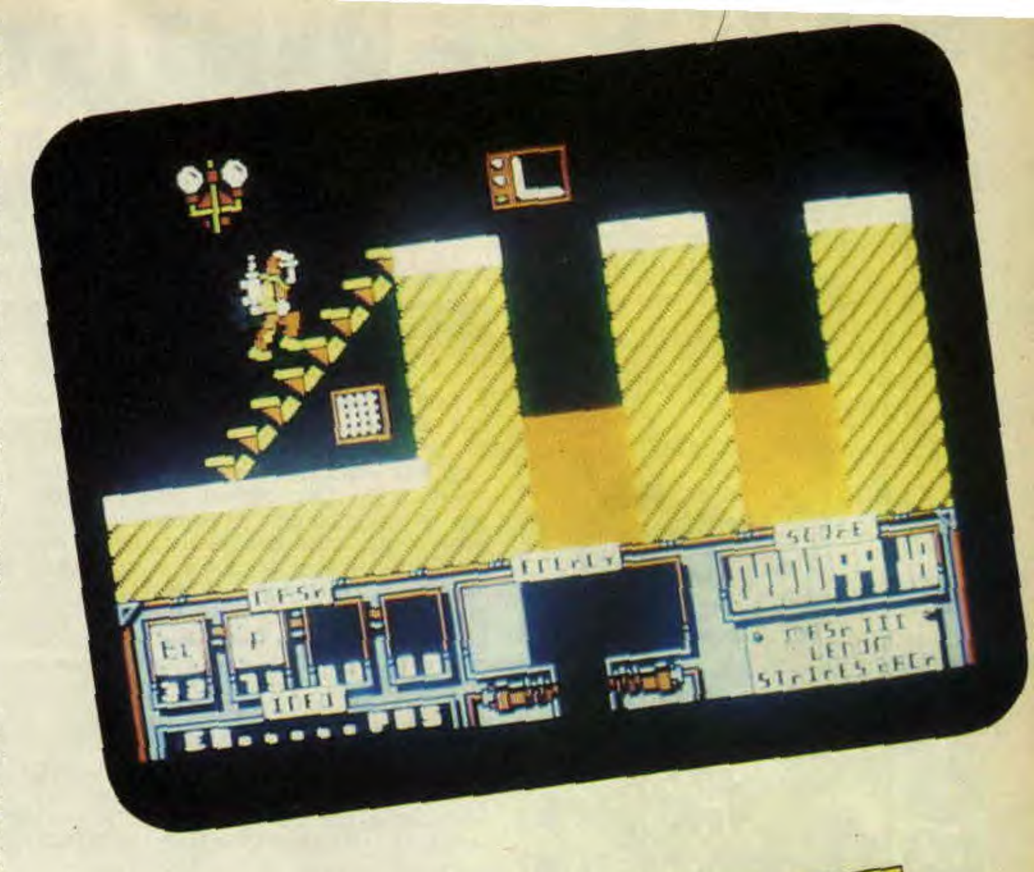


Pour une fois, parlons de la notice, puisqu'elle offre l'originalité de se présenter sous la forme d'une B.D. Certes, les dessins ne sont pas d'une qualité exceptionnelle et, à y regarder de plus près, je peux vous dire qu'ils sont même carrément ringards. Mais bon, les Anglais n'ont jamais été très doués pour la B.D. Au fil des cases, les dialogues entre le gentil héros, Alex Sector, et son chef, le brave barbu bedonnant et néanmoins chauve dénommé Matt Tracker, nous donnent les prémices de l'aventure palpitante que Matt devra mener...'

LE PRISONNIER DE L'ESPACE

Or donc, dans le quartier général de Mask, l'angoisse est à son comble : le ci-dessus nommé Miles Mayhen ayant capturé le fils du ci-dessus brave barbu bedonnant et néanmoins chauve Matt Tracker, le ci-dessus vaillant héros, Alex Sector, se propose de réfléchir vite pour sauver la situation... No problem, my dear, la solution jaillit tel l'éclair du cerveau bouillonnant de malice de notre bon héros : "Il faut localiser la position du fils de Matt grâce à l'émetteur qui est incorporé dans son costume." Aussitôt dit aussitôt fait. Le satellite qui survole la face cachée de la lune repère un signal provenant du jeune captif. Mais le repérer, c'est bien, le libérer c'est mieux ; le mieux étant l'ennemi du bien, le mal revient par la fenê-

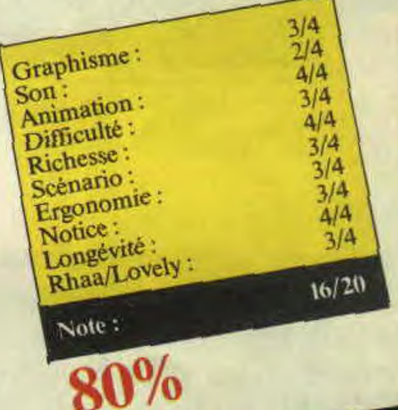
tre en la personne du terrible Miles Mayhen qui a mis au point toute une nouvelle série d'armes Venom qui répondent aux doux noms de sphère de la mort, de blockbuster, ou encore de serpent, dont la caractéristique semble être qu'il ne puisse pas être blessé de quelque manière que ce soit... Qu'importe le danger, notre brillant héros, Alex, conclut cette fabuleuse introduction par une phrase lourde de sens et pleine d'un suspens insoutenable : " Il semble que je dois faire très attention si je veux éviter ces dangers." Quelle sagesse ! quelle lucidité ! Quel discernement ! Quelle logique ! Et quel courage ! Normal, me direz-vous, sinon ce ne serait pas lui le héros. Et là, je dois bien reconnaître que vous avez parfaitement raison, en vous faisant tout de même remarquer que c'est moi qui écris cet article et que si vous m'interrompez encore une fois, j'arrête tout, et tant pis pour vous si vous ne connaissez pas la fin de l'histoire, vu que c'est moi qui ai le soft entre les mains et pas vous. Alors contentez-vous de lire ce qui suit et silence please ! C'est maintenant que ça devient vraiment intéressant...



BSSIIITT ! BSSIIITT ! BSSIIITT !

Revêtu de sa combinaison bleue de spationaute, Alex Sector se matérialise près de la base Venom. Première chose à faire : tester les différents mouvements que peut effectuer notre héros : courses vers la droite et vers la gauche, petits sauts très mignons en agitant les jambes avec élégance, et esquives vers le bas ; le tout réalisé sans saccade et avec une grande souplesse, digne de la meilleure programmation. Bref, comme dirait Sined, c'est du Cent Pour Cent classouille (merci Sined!). Les graphismes sont du niveau de l'animation, et le personnage de Matt est suffisamment grand (genre Barbarian) pour qu'on ne le confonde pas avec un éléphant qui serait passé sous un rouleau compresseur. Dans le bas de l'écran se trouve le tableau de contrôle, avec, de droite à gauche, le score, votre réserve d'énergie, une fenêtre où défilent des informations et, enfin, les quatre emplacements où viendront se loger les icônes représentant les armes que vous devrez capturer au cours de votre mission. Parlons-en justement de ces armes. Dès le premier tableau, au milieu de l'écran se trouvent deux petits cubes blancs marqués respectivement d'un "P" et d'un "B". Pour capturer ces options, il suffit de se baisser quand on passe devant. Le "P" c'est pour Penetrator qui vous permet de vous dématérialiser et ainsi d'être invulnérable aux armes Venom. Le "B" c'est Backlash, une arme puissante qui détruit et traverse vos adversaires. Mais attention ! il faut se servir de ces options avec discernement car leur pouvoir n'est pas illimité et, chaque fois que vous les utiliserez, leur énergie propre diminuera. Pour sélectionner les armes, il suffit de taper sur la touche 1 du clavier pour la première icône, la touche 2 pour la deuxième etc. Passons les premiers tableaux dont vous viendrez facilement à bout avec un peu de patience et de dextérité. Il faut toutefois remarquer que les phases de jeu pendant lesquelles vous devez sauter par-dessus des rivières sont superbement réalisées ; la gestion du sprite est d'une précision extraordinaire (au pixel près) et les commandes, qu'elles soient faites à partir du joystick ou du clavier, sont impeccables. Après avoir détruit quelques blockbusters, franchi des passerelles mobiles, sauté par-dessus des mines énergétiques et réduit à néant la première des armes secrètes de Venom (une sorte de vaisseau spatial en forme d'étoile à cinq branches), vous voilà devant le premier ascenseur. Pas de problème, vous vous baissez devant la porte pour vous retrouver dans un couloir que vous traversez à toute vitesse en sautant par-dessus des espèces de petites puces rouges... Nouvel ascenseur, nouveau tableau où vous attendent de nouveaux dangers, plus terribles les uns que les autres. Et c'est là que ça devient inquiétant car, une fois que vous avez commencé à jouer à Venom, inutile d'essayer d'en réchapper, il est déjà trop tard. Vous êtes condamné à rester coincé devant votre CPC des heures et des heures durant...

VENOM STRIKES BACK de GREMLIN, distribué par US GOLD
K7 : 95 F
Disk : 145 F



Graphisme :	3/4
Son :	2/4
Animation :	4/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	4/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	3/4
Longévité :	4/4
Rhaa/Lovely :	3/4
Note :	16/20

80%







BOXEUR AMATEUR CHERCHE DENTISTE CONFIRME



Franck Bruno

Comme je me sens vieillir !! C'est avec les larmes aux yeux et après avoir essoré trente-sept kilos de mouchoirs trempés que je vous écris cette VIEILLERIE du mois. Il est des jours où l'on se sent las, seul au monde, abandonné de tous.

Il y a deux semaines j'ai fait mes adieux à mon pote, mon compère, mon ami, ma moitié, je me suis dessoudé de mon frère siamois... Déchirants adieux, Zythoun n'est plus, tout du moins dans les colonnes de notre magazine international. Il a été appelé à de hautes fonctions, une carrière de rêve, une place en or... Bref, Zythoun est rédacteur en chef de *L'Echo des paroisses* de Saint Ganicien-les-Bains, une revue biannuelle de quatre pages, format à l'italienne customisé livre de poche, que vous trouverez curieusement dans vos kiosques sur le rayon Nouveautés micro...
- SYLVESTER, QUELLES SONT VOS IMPRESSIONS ?
- HEU... OUI.

Mais ne nous laissons pas abattre, ressaisissons-nous, ne jetons pas l'éponge... L'autre soir, le PAF en a pris un coup dans le pif, nous avons eu le droit à un film hautement intellectuel qui a dû laisser pantois nos amis les beaufs. Je ne vous dirai pas avec quel film je mets en relation l'excellent soft dont je vous parle ce mois : FRANCK BRUNO'S BOXING.

Justement parlons-en de ce jeu. Sorti en 1985 par Elite, il fait partie de la série de ces softs sportifs associés à... un sportif justement. FRANCK BRUNO est un boxeur anglais connu en terre d'Albion et des parieurs.

Bien que déjà vieux, le jeu n'a pas pris une ride. Les graphismes rappellent furieusement un jeu d'arcades qui connut le succès en son époque. Votre boxeur, vu de dos, peut porter des coups hauts, des coups bas et esquiver les assauts de son adversaire. C'est assez rapide, bien animé et original dans sa forme. Jusqu'alors, les quelques jeux de boxe vus sur d'autres machines représentaient les combattants en pied ou vus de dessus.



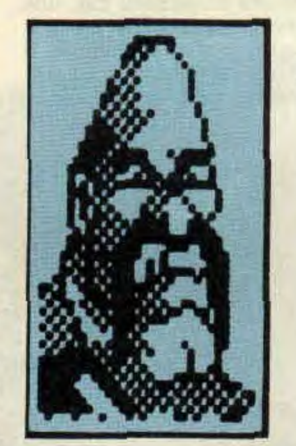
LE SEIGNEUR DES RINGS

FRANCK BRUNO'S BOXING (c'est long comme nom de soft... Remarquez c'est moins long que BARRY MAC GUIGAN'S WORLD CHAMPIONSHIP BOXING, autre soft de boxe qui sortira un peu plus tard) apporte de la variété grâce aux nombreux adversaires disponibles. Ici, on ne joue pas pour foutre la pâtée à son voisin (qui possède un APPLE II, le cong) mais pour devenir champion du monde. Il faudra pour cela combattre huit boxeurs de nationalités différentes et possédant chacun sa propre technique de combat, très déconcertante parfois.

Après chaque victoire, le logiciel vous donne un code confidentiel permettant, lorsque vous affrontez un adversaire plus coriace, de vous arrêter et de reprendre plus tard la course au titre sans vous retaper toute la série des combats.





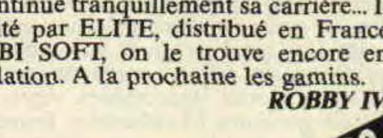




Et quelques uns de ses adversaires

Les combats sont assez excitants mais je vous déconseille de jouer avec les gants de boxe de papa (le frimeur !) ; cela nuit au confort de jeu et le clavier ne le supportera pas longtemps (si vous jouez au clavier). Et comme je sais qu'il y a des excités qui ne supportent pas de se faire aplatir délicatement la tronche, même "pour de faux", par un ordinateur, allez faire un tour du côté de POKES AU RAPPORT où je file les codes de tous les boxeurs.

De bons graphismes, une bonne animation, de l'énervement garanti et des arcades défoncées en perspective... Voilà un soft qui continue tranquillement sa carrière... Il est édité par ELITE, distribué en France par UBI SOFT, on le trouve encore en compilation. A la prochaine les gamins.



ROBBY IV.



LES PLUS BELLES LETTRES DE MISS X

"En mai, fais ce qu'il te plaît." Dehors, dans la rue, le printemps pointe le bout de son nez, alors que mon petit cœur s'affole et clignote comme une vieille guirlande de Noël que l'on aurait oublié de débrancher. Rien ne me fait plus plaisir que vos lettres ; pas plus les petits z'oiseaux qui se font des clins dans les arbres en fleurs que les grands éléphants roses qui s'embrassent du bout de leur trompe baveuse. Mes grands yeux de biche tendre et farouche, qui ne se sont jamais résolus à se fixer plus de dix secondes sur le même objet, brillent de bonheur et rient de plaisir en lisant votre courrier. En mai, je fais ce qu'il me plaît, je lirai encore une fois vos lettres...

MISS X.

Salut à toute la rédaction...
D'abord, je me présente : mon nom ? c'est David, mon surnom aussi d'ailleurs, mais pour les intimes, c'est David... Naturellement, vous, vous pouvez m'appeler Dada ! Sachez que vous êtes privilégiés, car depuis trois ans que je lis toute sorte de revues d'informatique, vous êtes la première revue qui m'ait fait sortir ma plume et mon papier ; avant vous, pas un seul concours, pas la moindre petite lettre... Mais là, c'est différent puisque j'écris à *AMSTRAD Cent Pour Cent !* Attention les mecs... ça décoiffe !...
Si je vous écris, c'est juste pour vous critiquer... en bien naturellement ; j'ai trop peur que Sined me fasse sauter la caboche, traumatisé comme il doit l'être par Barbarian !!! De plus, mon inspiration n'est guidée que par les compliments que voici :
Votre magazine (que dis-je... LE MIEN) est dément, super... Je n'en veux pour preuve que le calembour page 80 du numéro 3 qui est particulièrement génial... Ouais, franchement, là, chapeau ! Voilà ce que je pense de vous :
- Les commentaires sont FAN-TAS-TIQUES, pleins d'humour et de blagues vaseuses (comme j'aime). D'habitude ces commentaires trés vifs, mais les cas-lents-bourrent !
- Les dessins sont chouettes et souvent ironiques, mais je trouve qu'ils ne sont pas assez colorés ; en fait, les dessins sont noirs et leur dessein aussi.
- Quant aux photos, elles sont d'une qualité à tout casser et leur mise en page est extra : c'est "sonnant" de gaieté parce que les photos son-nettes !
- Et puis, on trouve de tout dedans, jamais un magazine microloisir n'a été aussi complet, c'est d'ailleurs pour ça que ce magazine con-plaît ! (pitié Sined, ça m'a échappé...).
***AMSTRAD Cent Pour Cent*, c'est 70 % de caractères d'imprimerie, 15 % de blanc (enfin ça dépend du fond), 7 % de pub, 5 % de photos et 3 % de dessins, on secoue énergiquement le tout, on étale un peu n'importe comment sur cent quarante pages et on a chaque mois Cent Pour Cent de bonne humeur !**

David.

Ha Hum... Ha Hum ...! J'ai cédé à tes injonctions David, mais je ne suis pas sûre de bien comprendre tous tes calembours. Nonobstant, ta lettre est élue lettre du mois. Elle te donne droit à toute ma considération et à mes pensées les plus tendres.

MISS X

SALUT A TOUS
O chers amis du taste-soft, je me permets, misérable vermisseau que je suis, de vous adresser cette missive en même temps que les réponses (bonnes ?) du concours. Qu'importe si je ne gagne rien, j'ai quand même gagné quelque chose d'important en vous découvrant dès le premier numéro chez mon buraliste préféré, par un triste matin d'hiver, errant en quête d'émotions fortes. Depuis, je suis accroché à votre revue. J'attends toutes les fins de mois, l'œil torve et la bave aux lèvres, la sortie du numéro suivant. Je vous remercie, ô fabuleux messagers, pour tout le travail que vous accomplissez tous les mois (de la belle ouvrage pour tout dire). Allez, salut et revenez-moi vite dans le prohain numéro.

James.

Vermisseau, œil torve, bave aux lèvres ! Ne te déconsidère pas tant, James, car ta lettre contient la substantifique moelle de notre magazine : l'émotion et la passion. En quelques phrases tu as su résumer tout ce que nous souhaitions vous apporter, je t'en remercie et t'abonne au journal pour l'année à venir.

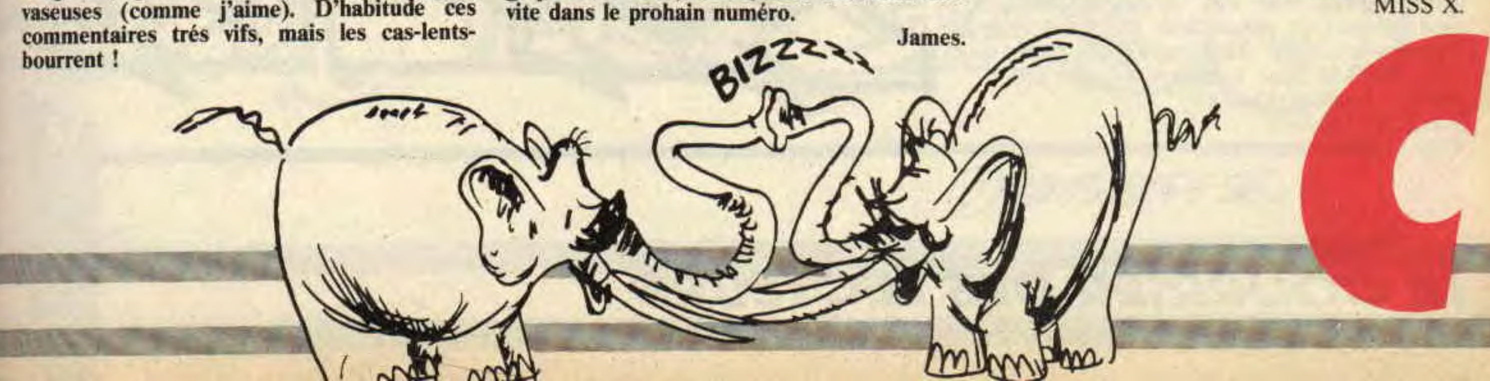
MISS X.

Salut (je m'force !)
Je vous écris pour vous dire que le numéro 3 d'*AMSTRAD Cent Pour Cent* est bon pour être recyclé. Les pages sont absorbantes, la numérotation des pages, c'est bon pour ceux qui louchent : une page à deux numéros ! La rubrique Poubelle est entièrement fausse : Comment peut-on mettre moins de 20 ? Et dans le sens contraire, il ne faut pas exagérer en mettant 20.
Vos photos d'écran sont de travers et le gagnant du concours écran ne le mérite pas. Pour finir, on se demande ce que font les rubriques Tarzan dans un magazine pour Amstrad. Sinon, à part les pages 6 à 130, c'est tout bon. Salut !

Simon.

Simon, je crois savoir quel est ton problème : tu manques d'humour. Les soirées d'hiver en ta présence doivent être bien longues et bien ennuyeuses, mais ne te désespère pas trop ; je connais le remède qui te sauvera et fera de toi le plus charmant des compagnons. Voici mon ordonnance : d'abord il te faudra lire trois fois par jour l'intégralité d'*AMSTRAD Cent Pour Cent*, ceci pour te mettre de bonne humeur, ensuite, je te conseille de te placer devant une grande glace et de te faire des grimaces pendant dix minutes. Si au bout de ce laps de temps tu n'éclates pas de rire c'est que ton cas est désespéré. En attendant de savoir si ma prescription t'a guéri, je te fais un gros bisou dans l'oreille pour te dérider un peu...

MISS X.



PETITS MAUX : LONGS COURRIERS

Salut, c'est encore moi, le petit Frank (Einstein, pour les intimes), qui vais répondre aux nombreuses (mais pas assez) lettres que vous nous avez envoyées depuis le début. Continuez, videz l'encre de vos stylos, noircissez ou bleuissez des pages. Nous, nous aimons ça. C'est long de lire votre courrier, mais son contenu est si sympathique que jamais nous ne nous en lasserons. Ok, passons alors à la suite de cette rubrique.

Votre revue est excellente. Je pense que vous avez bien visé en vous étalant sur les diverses rubriques que vous traitez. L'assembleur et le Basic y sont à bonne dose (il manque tout de même un peu d'assembleur à mon goût). Après des avis d'ordre général, passons aux choses sérieuses. J'ai joint dans ce courrier des informations susceptibles d'éclairer la lanterne de Sined au sujet du PRINT CHR$(5) qu'il a abordé dans les bidouilles du précédent numéro de Cent Pour Cent. De plus, je tiens à faire deux remarques au sujet des codes étendus que vous avez énoncés dans le courrier des lecteurs du numéro 3. Premièrement, ils n'y sont pas tous, et deuxièmement, Dams refuse de les accepter. D'autre part, connaissez-vous l'astuce qui permettrait à Dams d'arriver directement en majuscule (comme pour l'hexa) ? Merci d'avance et longue vie à tous.

P. Eveilleau, Evron.

Merci d'avoir filé un coup de main à Sined pour le PRINT CHR$(5) (bien qu'il m'ait avoué, devant une tasse de café bien sucré, qu'il n'utiliserait jamais ce genre de programmation). Au sujet des codes étendus du Z80, ils ne sont absolument pas utilisables par Dams autrement que par DEFB (un DEFW inverserait les codes). Le fait de demander à cet assembleur de désassembler ou de tracer ce genre d'instruction pourrait engendrer soit une réinitialisation, soit un magnifique plantage. Il est seulement possible de créer un programme binaire. Tout débuggage se fera alors sur papier car, à ce moment-là, Dams ne servira plus que d'assembleur, et non de débuggeur. Si vous voulez pouvoir analyser le code engendré, il faudra vous procurer un assembleur qui comprend ces nouvelles instructions. Pyradev fait parfaitement l'affaire, mais sa convivialité le fait viser des utilisateurs assez expérimentés en assembleur. Au sujet de Poke, pour arriver directement en majuscules, voici la ligne à inclure dans le programme Basic de Dams :

```
POKE &B632,&FF
```

Voilà. Tu dis que tous les codes étendus n'ont pas étés cités. Si tu en possèdes d'autres, pourquoi ne nous en ferais-tu point part (les codes et les fonctions expliquées, bien entendu) ? Nous nous ferions un plaisir de les mettre à la disposition de tous les lecteurs.

J'ai acheté Amstrad Cent Pour Cent numéro 2 et je l'ai trouvé génial. Enfin un journal qui traite les jeux à leur juste valeur. Je vous adresse ce courrier pour vous dire que j'ai un grave problème. Possédant un 6128 Azerty, je suis assez déçu par le fait que certains jeux ne tournent pas sur ma machine (Green béret, Ping-pong...). Y aurait-il une solution pour réduire ce genre d'ennui que je trouve plus que désagréable ? Merci d'avance pour votre réponse qui, j'espère, me délivrera de ce mauvais pas.

F. Debulois, Aime.

Hélas, cher ami, je suis profondément désolé de ne pas pouvoir résoudre ce problème qui est, malheureusement, d'ordre hardware. En effet, les softs qui ne tournent pas sur les CPC Azerty plantent car ils font des appels directs en ROM, sans passer par les vecteurs systèmes. Cela n'est pas gênant dans certains cas mais, parfois, le soft ne tourne pas du tout. Tout cela est suite au changement de ROM entre les anciens et les nouveaux CPC. Aucune solution n'est connue de la rédaction pour résoudre ce genre de bug. Désolé, encore une fois.

Pourriez-vous, chère Miss X, me donner le moyen, ou la routine, permettant de réinitialiser mon CPC par un simple Contrôle Shift Escape, alors que cette solution est normalement interdite par quelques jeux du commerce. De plus, serait-il possible à Sined le Barbare de bien vouloir donner, en plus des sources



assembleurs du coin bidouille, les programmes générateurs en Basic. Les personnes qui ne possèdent pas d'assembleur pourraient ainsi bénéficier des exploits codmachineux de cette rubrique. Merci d'avance et longue vie à **Cent Pour Cent.**

S. Bermault, Etrechy.

La plupart des softs du commerce gèrent toute la mémoire et la machine à leur façon. Il est donc impossible de tenter d'implanter une routine en L.M, même sous interruption, sous peine de voir son travail sans effet apparent. De plus, il vaut mieux éteindre le CPC avec l'interrupteur, cela évite qu'un virus, s'il existe, ne se répande sur le reste de vos softs. Pour les listings Basic des bidouilles, j'en ai touché un mot à Sined et il m'a parlé de contraintes de place dans le magazine, etc. Je tenterai donc de veiller à ce qu'il fasse quand même un effort sur ce point. Par contre, je tiens à dire que notre Miss X de choc ne passe pas le plus clair de son temps à taper sur le clavier de notre cher CPC adoré, arguant du fait qu'elle pourrait s'y casser un ongle. Adressez donc le courrier technique à moi-même, Frank Einstein, merci.

Je découvre ce magazine (toujours le dernier, puisque nous en sommes déjà au troisième numéro), et je vous félicite car il est cent pour cent super. J'ai un problème car je n'arrive pas à récupérer un programme effacé par la commande ERA du Basic. Même en passant par le Poke &A701,229. Si je fais cette manipulation, le catalogue affiche bien le fichier désiré mais un LOAD entraîne irrémédiablement le message d'erreur File not found. De plus, j'aimerais savoir s'il est possible de récupérer le contenu d'une disquette après un formatage accidentel provoqué par erreur. Help **Amstrad Cent Pour Cent.**

G. C, Meaux*

Salut, Grégory C* (caractère joker bien connu qui sert à remplacer un nombre inconnu de caractères). Eh bien, nous avons peut-être la solution à ton premier problème. Quant au second, il est impossible, je dis bien absolument impossible, de récupérer une disquette formatée. Désolé. Pour la première question, deux solutions se présentent : la première, où il suffit de donner le nom entier du programme (ex: LOAD"100%.BAS) qui sera reconnu par le système car l'extension est citée. Dans le second cas, si vraiment le nom n'est pas reconnu, alors cela veut dire qu'un des secteurs comprenant le programme a été endommagé ou pris par un autre programme. Il n'existera alors aucun remède capable de récupérer le fichier perdu. Pas de chance. Moins d'étourderies vous feraient perdre moins de programmes (à moi aussi, d'ailleurs).

Salut, l'affreux. Ayant acheté dernièrement OCP Art Studio, utilitaire graphique que je conseille à tous, je me suis trouvé devant un problème. Je n'arrive pas à récupérer des images écran condensées (9 ko). J'ai beau essayer toutes les commandes possibles sous Basic, rien n'y fait. Alors voilà, je me prosterne à tes genoux, qui sont très beaux d'ailleurs, et te supplie de me donner l'instruction magique (qu'est-ce qu'il ne faut pas faire quand on a besoin d'un renseignement).

L. Rousseau (Merlin), Paris.

Il est vrai que mes genoux sont très beaux mais ce n'est pas pour cela que je vous permets, cher ami, de me traiter d'affreux. C'est péjoratif et cela ne colle pas du tout avec mon image. Mais la réponse à ta question est très simple. Il te suffit de charger, sous OCP, l'image compactée et de la sauver en mode normal (17 ko), et le tour est joué. L'informatique n'est faite que de logique, alors soyons spokien (Dieu ait son âme de vulcain).

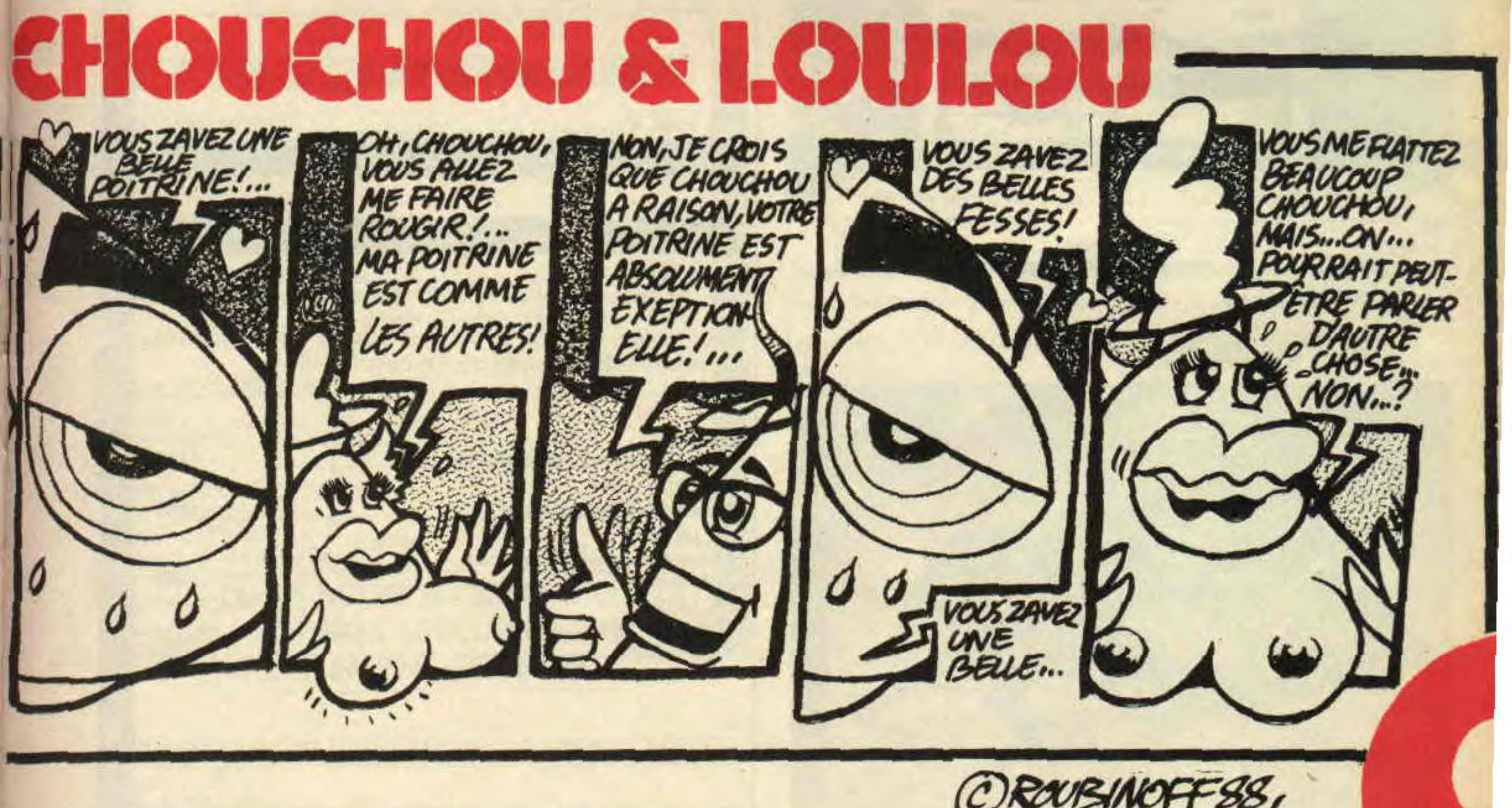
Cher Cent Pour Cent. Radin en disquettes (il faut avouer que pour une petite bourse le prix est assez lourd), je vous écris pour vous faire part de mon problème. Parmi mes jeux, beaucoup occupent des faces entières de disquettes, comme Renégade, par exemple. Quand je fais CAT, je vois le chargeur Basic (Disc.bas) qui occupe 1 ko et il me reste 167 ko libres (sous Discology, le même résultat est obtenu). J'ai pu sauver sur cette face un programme de 15 ko sans déclancher le message d'erreur Disc full. J'en conclus donc que la face est encore exploitable mais combien de ko sont-ils encore disponibles ? Où sont les fichiers de Renégade et comment faire pour être sûr de ne pas les endommager ? Merci d'avance.

G. Soler, Roanne.

Alors ça, c'est du courage. Oser sauver un programme sur un original, il faut le faire. Je suis désolé de ne pouvoir répondre à cette question. Le fait que des morceaux de programme soient cachés sur la disquette et donc pas dans le catalogue peut vouloir dire que le chargeur Basic lit directement des secteurs non déclarés. Je ne connais pas de réponse et la seule chose que je peux vous conseiller, c'est de faire une copie de Renégade et d'essayer de sauver des petits programmes jusqu'à ce que le soft ne tourne plus. C'est la seule solution qui me vient à l'esprit à froid.

Bon, eh bien nous voilà repartis pour un mois de jeux sur CPC. Je vous souhaite de bien vous amuser et vous prie de nous écrire. Si vous pouviez vous adresser à Miss X un peu plus abondamment, peut-être vous laisserait-elle la chance de voir une de ses plus belles photos dans le canard. Alors à vos stylos.

Frank EINSTEIN



POKES AU RAPPORT

Oui, je sais, vous avez des problèmes, en avez eu ou en aurez avec COMMANDO de ELITE. Bon, on va bien finir par trouver des pokes qui contenteront tout le monde. Pour cela, j'ai demandé au distributeur français de COMMANDO de me faire parvenir toutes les compilations et versions de COMMANDO. Donc, on fait la trêve pour ce mois-ci.

En attendant de trouver des bidouilles pour ce satané jeu, j'ai divisé votre rubrique chérie en deux : les BIDOUILLES et les POKES. Et je ne le répéterai jamais assez, la qualité de cette rubrique dépend de vous. J'attends vos courriers, vos trucs, vos pokes et autres bidouilles. De plus, je veux que vous vous décarcassiez pour trouver des choses ORIGINALES. Je reçois toujours les mêmes choses. Alors, bougez-vous les octets et envoyez-moi de l'inédit !!!!

J'ai l'air de gueuler mais je vous adore, vos courriers sont souvent très marrants !

Bon, je vais demander à tous les bidouilleurs de se décarcasser pour nous trouver des pokes sur des jeux FRANCAIS !! Qui sera le premier à m'envoyer des vies infinies sur MACH 3 ?

POKE & ROBBY,255

BIDOUILLES

RENEGADE de IMAGINE

Ouaip, de plus en plus fort. Le mois dernier, c'étaient les vies infinies sur la version DISK ; ce mois-ci, c'est une bidouille plus sympa encore, quoique pas inédite. Bon, on se prend DISCO (LOGY, n'importe quelle version) d'un côté, et la disquette de RENEGADE de l'autre.

On passe en mode EDITEUR sous DISCO. Puis on va en édition de piste. On édite la piste 15 et le secteur 48. Là, vous remarquerez sur la ligne de l'adresse &40 un v=3. Bien, celui-là vous le remplacez par un v=5. Ensuite, sur la ligne de l'adresse &A0, on remarque encore un v=3 que l'on remplace, lui, par un v=9. On sauve le tout sur la disquette. Et on fait joujou avec RENEGADE. Vous remarquerez alors que vous pouvez frapper vos adversaires à distance lorsque qu'ils se trouvent sur la même ligne que vous. Sympathique, non ? Attention, cette bidouille modifie votre disquette originale. Pour retrouver le jeu comme auparavant, il suffit de remettre les valeurs modifiées à 3. Si avec ça vous n'arrivez pas au bout de RENEGADE, je ne puis plus rien pour vous.

ARKANOID II de IMAGINE

Je vous livre une bidouille toute chaude qui va rapidement faire le tour de France ; j'espère seulement être le premier à la publier. Bon, au début du jeu, lorsque sur l'écran vous voyez s'afficher "PRESS FIRE TO BEGIN" ou un truc dans le genre... lorsque vous voyez cette invite sur l'écran du CPC, vous pressez rapidement et SIMULTANEMENT sur les touches W, E, D et F du clavier : le border devient bleu. Au cours du jeu, il suffit de presser sur la touche Escape pour changer de tableau !

L'ANGE DE CRYSTAL de ERE INTERNATIONAL

Lorsque vous êtes dans une maison de Stiffiens, il vous faut sauter sur les patins (roses) pour que la maîtresse de maison vous laisse tranquille. Bien, placez-vous sur les patins et appuyez continuellement sur le bouton de feu ; cela aura pour effet de faire grimper votre score. Sympa, c'était un tuyau de Wolfgang, rédacteur en chef de AMS NEWS, journal en freeware que l'on peut se procurer au (16) 33 05 15 13 ; demandez Christophe.

GRYZOR de IMAGINE

Bin oui, GRYZOR quoi ! Le seul, le vrai, le soft qui déménage. J'en connais qui me lisent en souriant, d'autres en pestant. Je m'adresse ici à ces derniers en leur livrant ce listing. Les vies infinies devraient vous faciliter la tâche. Ca ne marche qu'en K7 pour l'instant... Si j'entends le moindre bougonnement, je désintègre !

```
10 ' GRYZOR K7 100%
20 DATA 2A,0F,BC,22
30 DATA C7,BE,21,0E
40 DATA BC,36,C3,21
50 DATA 94,BE,22,0F
60 DATA BC,C3,17,32
70 DATA 3E,00,CD,C6
80 DATA BE,3A,C5,BE
90 DATA 3C,32,C5,BE
100 DATA FE,02,C0,21
110 DATA AA,BE,22,5A
120 DATA 34,C9,DD,21
130 DATA 5B,A6,11,00
140 DATA 01,CD,EA,A5
150 DATA 21,BD,BE,22
160 DATA 00,A7,C3,85
170 DATA A6,3E,A7,32
180 DATA 26,15,C3,19
190 DATA 04,00,CF,00
200 DATA 00,53,50
210 FOR A=&BE80 TO &BECA
220 READ B$:X=VAL("&"+B$)
230 Y=Y+X:POKE A,X:NEXT
240 IF Y<>8015 THEN 180
250 MEMORY 12345:MODE 1
260 LOAD "":CALL &BE80
270 PRINT CHR$(7);"BHOUUU !!! ERREUR
```

FRANCK BRUNO'S BOXING de ELITE

Superbe jeu de boxe, oldies du mois, F.B.B. est le soft grâce auquel on défonce le clavier de son CPC. Voici les codes d'accès à tous les boxeurs si l'on utilise le nom BOB :

JAPON : CN5IOL5B8
URSS : IH9IOM3F7
AFRIQUE : BL3IONBL5
FRANCE : OF7INN9O3
ITALIE : NIAINF7FA
AUSTRALIE : AM4INC59B
USA : 9G8IIB399

Enfin, on obtient le titre mondial en vainquant à nouveau Peter Perfect au FH8INO6N6.



```
10 ' ALIENS K7 100%
20 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26
30 SYMBOL AFTER 256
40 OPENOUT "ROBBY":MEMORY &1FFF
50 DATA 0,26,6,20,17,17,1,25,15,3,16,13,13,22,14,13
60 LOAD "SCROLL
70 LOAD "CREDITS",&3000
80 CALL &8000
90 LOAD "TITLE",&3000
100 GOSUB 140:MODE 0
110 CALL &8000
120 LOAD "LOADER":GOSUB 150
130 DATA 0,6,16,25,0,0,0,0,13,0,0,0,0,0,0,26
140 FOR N=0 TO 15:READ A:INK N,A:NEXT:RETURN
150 RESTORE 230
160 POKE 32931,118:POKE 32932,189
170 FOR A=33122 TO 33139
180 READ B:POKE A,B:NEXT
190 CLS:MODE 1
200 INPUT "SALLE (1-255) :";N
210 IF N<1 OR N>255 THEN PRINT CHR$(7):GOTO 200
220 POKE 33128,n
230 DATA 33,147,27,54,0,62,1,33,59,02,119,33,79,2,119,195,64,0
240 RETURN
```

POKES ALIENS DE ELECTRIC DREAMS

J'apprécie tout particulièrement ce soft pour son ambiance sonore. Les bâtiments qu'explorent RIPLEY et ses compagnons sont divisés en deux cent cinquante-cinq salles ! Théoriquement, une carte de ces lieux est fournie avec le soft... Théoriquement. Voici un petit listing qui vous octroie des munitions en quantité illimitée et vous permet de commencer le jeu dans la salle de votre choix. Ca fonctionne avec les versions K7 et les versions K7 transférées en DISK. Maman, un Alien !! Calme-toi mon fils, ce n'est qu'un Sined !!

SCOOBY DOO de ELITE

Ce mois-ci, ce sont les pokes des Krad'os Crack'ers 87 qui sont à l'honneur. On commence avec SCOOBY DOO version DISK. Ça devrait marcher aussi avec la version K7 si vous vous débrouillez bien. Merci les Krad'os !

```
10 ' SCOOBY DOO DISK 100%
20 ' par Krad'os Crack'ers 1987
30 OPENOUT "X":MEMORY &5DB
40 LOAD "SCOOBY":POKE &657,&C3
50 POKE &658,0:POKE &659,5
60 FOR I=&500 TO &50C:READ W$
70 POKE I,VAL("&"+W$):NEXT
80 CALL &5DC
90 DATA AF,32,A1,79,32,A2,79
100 DATA 32,A3,79,C3,E8,66
```

ROAD RUNNER de US GOLD

Des vies infinies ? Il suffit de presser simultanément sur les touches U et S. Encore merci à L.B.G. (j'ai la flemme d'écrire son nom en entier).

```
10 ' BMX SIMULATOR K7 100%
20 ' par Krad'os Crack'ers 1987
30 DATA 21,35,BF,36,CD,23
40 DATA 36,34,23,36,BE,C3
50 DATA 00,BF,21,E2,39,36
60 DATA C3,23,36,24,23,36
70 DATA BE,21,40,00,E5,21
80 DATA 00,BB,E5,C3,B7,39
90 DATA E5,21,91,01,36,8C
100 DATA 23,36,43,23,36,F9
110 DATA E1,F1,F3,C9,21,59
120 DATA DC,36,00,21,00,C0
130 DATA C9
140 Y=0:MEMORY &2000
150 FOR X=&BE00 TO &BE3C
160 READ A$:A=VAL("&"+A$)
170 POKE X,A:Y=Y+A:NEXT
180 IF Y<>&18CD THEN 200
190 LOAD "BMX":CALL &BE0E
200 PRINT CHR$(7);"Erreur dans les DATAs !"
```

BMX SIMULATOR de CHAIS-PLUS-QUI

Pour ce listing, j'ai eu un petit problème. Effectivement, j'ai renversé du café sur la cassette, juste avant d'avoir pu vérifier le bon fonctionnement de la bidouille ; donc je ne garantis rien. Mais faisons confiance aux Krad'os, qui frappent encore une fois.

P

GAUNTLET II de US GOLD

Y a un problème dans ce genre de jeu, c'est que tout le monde vous tape sur la gueule et moi, je trouve cela fort désagréable. Les points de vie qui diminuent trop rapidement, c'est très stressant. Alors voilà de quoi pallier ce petit embêtement qui fait que la vie quotidienne devient un enfer... Au fait, si *au détour d'un couloir vous rencontrez un* barbare avec quelques bracelets cloutés, collez-lui une 'tite baffe, c'est un copain. Il s'apelle Sined.

```
10 ' GAUNTLET II K7 100%
20 DATA CD,18,BB,F5,21,70
30 DATA 01,11,87,92,3E,16
40 DATA CD,A1,BC,21,B7,01
50 DATA 11,40,02,3E,AB,AE
60 DATA 77,23,1B,7A,B3,20
70 DATA F6,F1,FE,31,28,05
80 DATA 21,82,05,18,03,21
90 DATA 89,05,22,3D,03,C3
100 DATA B7,01,21,BC,2D,36
110 DATA 03,18,05,21,38,23
120 DATA 36,C9,C3,A0,00
130 MODE 1:Y=0
140 FOR X=&550 TO &590
150 READ A$:A=VAL("&"+a$)
160 POKE X,A:Y=Y+A:NEXT
170 IF Y<>&15D4 THEN 190
180 CALL &550
190 PRINT CHR$(7);"ET PAF !!!! YA 1 FAUTE DANS LES DATAS"
```

PAPER BOY de ELITE

Voilà un soft que j'aime beaucoup, dommage qu'il n'y ait pas de son... Qui nous fait une bidouille pour sonoriser PAPER BOY ? Voici les vies infinies d'un jeu pas trop dur, somme toute...
Encore un coup des Krad'os.

```
10 ' PAPER BOY DISK 100%
20 ' par Krad'os Crack'ers 1987
30 FOR X=&3C6 TO &3F6:READ Z$
40 Z=VAL("&"+Z$):POKE X,Z:NEXT X
50 CALL &3C6 ·
60 DATA 21,ED,03,11,00,C0,06,09
70 DATA CD,77,BC,21,00,03,CD,83
80 DATA BC,CD,7A,BC,21,E3,03,22
90 DATA 7D,03,CD,00,03,AF,32,AC
100 DATA 09,32,07,19,C3,00,BF,65
110 DATA 6C,69,74,65,2E,62,69,6E
```

GREEN BERET de KONAMI

Là, ça cartonne ! C'est un poke de L.B.G. (la flemme d'écrire son nom en entier), et ça vous donne tout en quantité illimitée, plus l'invulnérabilité en prime. Ça marche avec la version DISK de la compilation Konami's Arcades Hits. On dit merci qui ? Merci L.B.G.

```
10 ' GREEN BERET DISK 100%
20 ' par L.B.G
30 ' KONAMI'S ARCADE HITS
40 MEMORY &6FFF
50 LOAD "DATA0.BIN",&7000
60 POKE &7160,&80
70 POKE &7161,&BE
80 X=&BE80
90 READ A$
100 IF A$="XX" THEN 140
110 POKE X,VAL("&"+A$)
120 X=X+1
130 GOTO 90
140 CALL &7000
150 DATA 3E,C9,32,3B,25
160 DATA 3E,00,32,34,14
170 DATA C3,30,02,XX
```

THRUST de FIREBIRD

Voilà un petit soft de FIREBIRD qu'il est mignon !! La réalisation sur CPC n'est pas exceptionnelle, mais ce jeu reste tout de même un must pour les ceusses qui ont des nerfs d'acier. Le listing pour la version K7 donne neuf mille neuf cent quatre-vingt-dix-neuf unités de fuel et des vies infinies. Celui pour la version DISK n'agit que sur les vies.

```
10 ' THRUST K7 100%
20 DATA 2A,00,9F,22,38,BD,CD,37
30 DATA BD,3E,F7,32,C1,3C,3E,C3
40 DATA 21,1F,9E,32,30,00,22,31
50 DATA 00,CD,00,4F,C3,00,3C,3E
60 DATA 99,32,66,71,21,3E,04,22
70 DATA 3F,43,C3,00,70,C9,2A,38
80 DATA BD,22,00,9F,21,EE,99,22
90 DATA 38,BD,3E,C3,21,00,9E,32
100 DATA 19,BD,22,1A,BD,C3,00,36
110 DATA C3,00,9E
120 MEMORY &2000:BORDER 0:MODE 1
130 N=0:FOR X=&9E00 TO &9E4A
140 READ A$:POKE X,VAL("&"+A$)
150 N=N+VAL("&"+A$):NEXT X
160 IF N<>6737 THEN PRINT CHR$(7);"OUINNN !! LES DATAS DECONNENT !!":END
170 LOAD "THRUST1":CALL &9E2E
```

DO SI ET MOUSTIQUE



Un mois déjà, comme le temps passe vite, j'espère que vous n'avez pas oublié la matière de notre entretien précédent. Si oui, c'est pas grave. Ce mois-ci nous allons changer complètement de sujet et essayer de voir comment faire de la musique sur le CPC en se passant de ces utilitaires pourtant bien pratiques. J'espère que vous avez eu suffisamment d'humour pour suivre le puzzle du mois dernier et le prendre comme un poisson d'avril. Enfin, il vaut mieux entendre ça que d'être sourd.

SONATE POUR ORDINATEUR EN SOLO

Avant d'aller plus loin et histoire de détendre un peu l'atmosphère (j'en vois déjà qui tremblent en essayant de prendre des notes avant même que j'ai eu le temps d'ouvrir la bouche), je vais vous parler du son. Le son est une vibration (tout le monde suit). Il possède trois dimensions, à savoir la hauteur, le volume et le timbre.

La hauteur, que l'on appelle plus couramment la fréquence, est comprise entre 16 et 15000 herz (périodes par seconde) pour les sons audibles par l'oreille humaine, les autres étant soit des ultrasons (au-dessus de 15000 Hz), soit des infrasons (au-dessous de 16 Hz). Le volume, c'est la puissance sonore de la vibration. Pour le timbre, il faut savoir qu'une note est composée d'une fondamentale et de plusieurs harmoniques. C'est grâce à ces harmoniques que l'on peut faire la différence entre une même note venant de deux instruments différents.

MY GENERATEUR SONORE IS BEAUTIFUL

Le CPC dispose pour les sons d'un générateur sonore, le AY3-8912. Une fois ces registres programmés, le 8912 n'a plus besoin du microprocesseur pour générer un son ; celui-ci peut donc tranquillement vaquer à ses occupations. En outre le 8912 peut gérer trois voies sonores et une voie de bruit blanc. Il dispose en effet de trois générateurs sonores (un par canal), d'un générateur de bruit blanc et d'un mélangeur de canaux permettant de mixer les sons et les bruits blancs.

LES BASES DU BASIC SONORE

L'instruction principale pour l'obtention d'un son en Basic est l'instruction <SOUND>. Celle-ci possède plusieurs paramètres que nous allons découvrir. Tout d'abord l'état du canal : il permet soit de définir le canal sur lequel le son doit sortir (ou un rendez-vous avec un canal), soit de bloquer ou de vider un canal. Ces différents paramètres sont toujours des multiples de deux. Par exemple, pour sortir un son sur le canal A, l'état du canal sera le 1, sur le canal B le 2, sur le canal C le 4. Si vous désirez sortir un son sur deux canaux, il vous suffit d'additionner les différents canaux. Pour sortir un son sur les canaux A et C, on utilisera l'état 5. Le deuxième paramètre définit la note que l'on veut entendre ; la valeur numérique donnée représente une période sonore. Reportez-vous à votre manuel de l'utilisateur, chapitre 7 page 24, on y trouve un tableau donnant les valeurs numériques correspondant aux différentes notes des huit octaves accessibles ; le la international, ayant pour fréquence 440 Hz, a pour valeur numérique 142. Le paramètre suivant concerne la durée de la note.

Une unité est égale à un centième de seconde. Ensuite, il faut définir le volume de 0 à 15. Les deux paramètres suivants concernent les enveloppes. Ces enveloppes permettent de faire varier la note soit en modifiant le volume, ce qui fait changer son attaque, puisque l'on module dans la durée le volume de la note, soit en modifiant la tonalité en faisant changer la fréquence de la note, ce qui permet d'obtenir par exemple un vibrato. Le dernier paramètre permet d'ajouter un bruit blanc que l'on peut choisir dans un registre de trente-deux bruits (de 0 à 31).

MOI ENVELOPPE ? JUSTE UN PEU BAS DE POITRINE

Nous allons maintenant voir plus en détail les deux instructions <ENV> et <ENT>. Comme l'instruction <SOUND>, ces deux instructions possèdent différents paramètres que nous allons disséquer avec tout le sadisme nécessaire à leur bonne compréhension. Attention, je ne répéterai pas. Le premier paramètre de ces deux instructions correspond en fait au numéro par lequel vous pouvez les appeler dans l'instruction <SOUND> (de 1 à 15). Alors là, mes aïeux, ça se complique un brin. Commençons par l'instruction <ENV> ; deux possibilités s'offrent à vos yeux étonnés. Vous pouvez mettre deux ou trois paramètres. La version trois vous permet de définir d'abord le nombre de pas, autrement dit le nombre de phases avec lesquelles vous allez opérer la variation, puis de définir l'amplitude du pas, c'est-à-dire la proportion dans laquelle va varier le volume à chaque phase, et, enfin, la durée du pas ; il s'agit donc de définir sur combien de temps va s'effectuer une phase. Il est facile de faire un tableau en mettant le temps en abscisse et la variation en ordonnée. Votre enveloppe va être alors représentée par un escalier, le premier paramètre indiquant le nombre de marches, le second la hauteur des marches et le troisième leur largeur. Ne croyez pas que le fait de dire qu'il n'y a que trois paramètres vous empêche d'en mettre plus. Cela veut simplement dire que les paramètres marchent par trois, mais, bien entendu, il est possible de mettre plusieurs fois les trois paramètres, de façon à faire monter puis redescendre le volume ou réciproquement. Je ne développerai pas ici l'option contenant deux paramètres, car elle s'adresse à des gens connaissant bien le matériel et ce n'est certainement pas à eux que j'apprendrai quelque chose. J'en connais qui n'ont pas voulu lire la description que je viens de faire pensant pouvoir s'en tirer plus facilement avec deux paramètres ; il ne leur reste plus qu'à reprendre la leçon quelques lignes plus haut. J'espère que vous avez bien compris le principe, sinon faites une boucle, placez votre instruction <ENV> et faites varier un paramètre à la fois. N'oubliez pas de mettre dans votre programme l'instruction <SOUND> ou bien je doute fort qu'un seul son sorte de votre CPC. Passons à la seconde enveloppe, celle sans laquelle la Castafiore ne serait pas le rossignol milanais que l'on connaît. L'instruction <ENT> comprend elle aussi soit deux, soit trois paramètres ; je vous parlerai des deux possibilités, mais que cela ne vous dispense pas de tout lire, ou alors je ne réponds plus de rien. Comme dans la précédente, l'option à trois paramètres comprend un paramètre pour le nombre de pas, un pour l'amplitude du pas qui doit être comprise entre -128 et 127, les paramètres négatifs augmentant la hauteur du son et le rendant donc plus aigu, et le troisième pour la durée du pas. Dans l'option à deux paramètres, le premier remplace la note de la commande <SOUND> et le second donne la durée du pas unique. Cette seconde option n'est donc pas du tout utilisable comme la première puisqu'elle sert en fait à remplacer une note et non pas à la faire varier. Il ne me reste plus qu'à ajouter que, à la différence de l'enveloppe de volume, l'enveloppe de tonalité peut avoir un nombre d'appels négatif, ce qui fait que l'enveloppe est répétée pendant toute la durée de l'instruction. En l'absence de ce nombre négatif et si la durée de la commande <SOUND> est plus importante que celle de l'enveloppe, qui se calcule en multipliant le nombre de pas par la durée de chaque pas (je le dis pour ceux qui ne suivent pas attentivement ou qui sont trop nuls en math), le son demeure celui obtenu à la fin de la variation.

PAS DE BASES SANS FONDEMENT

D'autres commandes interviennent dans la programmation sonore du CPC et je les ai rencontrées, pas longtemps parce que j'étais pressé. Tout d'abord l'instruction <RELEASE>. Comme je vous l'ai dit au début de l'explication sur la commande <SOUND>, il est possible de bloquer un canal ou de lui faire attendre un autre canal (c'est ce qu'on appelle un rendez-vous). La note ne pourra être jouée que lorsque le canal avec lequel elle a rendez-vous sera libre. Pour donner un rendez-vous, il faut inscrire dans le premier paramètre de la commande <SOUND>, en plus du canal que l'on veut faire jouer, le nombre 8 lorsqu'il a rendez-vous avec le canal A, 16 pour le canal B et 32 pour le canal C. Il est possible bien entendu de lui faire attendre plusieurs canaux. Un seul problème se pose, c'est que le rendez-vous implique que la note sortira au moins sur deux canaux et cela peut empêcher les effets stéréophoniques, puisque la sortie est faite de telle façon qu'il y a un canal qui sort à droite un autre à gauche, et le troisième des deux côtés. Hé relax, j'arrive à <RELEASE> ; lorsqu'on ajoute 64 au nombre du canal, on bloque celui-ci. La



DO SI ET MOUSTIQUE

```
350 SOUND 1,v1(0,n),v1(1,n)/2,15,0,4
360 SOUND 1,v1(0,n),v1(1,n)/2,15,0,4
370 NEXT n
380 v=15
390 FOR n=1 TO 15
400 c=100
410 SOUND 2,v3(0,n),v3(1,n),0,1,1:SOUND
4,0,24,0
420 SOUND 1,119,24,v,0,4
430 v=v-1
440 NEXT n
450 i=0:q=16:j=24
460 GOTO 200
```



seule façon de le débloquer est d'utiliser la commande <RELEASE> plus le numéro du canal, qui libère alors la note coincée. Il est encore possible de vider un canal, il suffit pour cela d'ajouter, au nombre du canal à effacer, le nombre 128. Et toujours plus loin dans les possibilités de votre CPC, une nouvelle commande bien appréciable <ON SQ( ) GOSUB>. Cette commande permet d'interroger un canal et si celui-ci est vide l'ordinateur renvoie à un sous-programme, mais il ne faut pas oublier de la réinitialiser. Très ressemblante et pourtant complètement différente est la commande <SQ> ; elle permet d'interroger l'état d'un canal et de savoir le nombre de places libres dans la file ou si le canal a un rendez-vous avec un autre canal et lequel. Toutes les commandes que nous avons vues sont des commandes uniquement musicales, mais il existe d'autres commandes qu'il faut obligatoirement connaître pour pouvoir programmer de la musique. C'est le cas des commandes <READ>,<DATA> et <RESTORE>. Je ne vous détaillerai pas ces différentes commandes, mais nous allons envisager quelques façons de programmer. Jusqu'à présent nous n'avons étudié que des sons uniques. Pour pouvoir obtenir une suite de sons, il faut se servir des DATA, c'est-à-dire des données. Il existe plusieurs boucles qui permettent de réaliser ces programmes. Vous pouvez en faire par un FOR ... NEXT, en mettant à l'intérieur un READ qui va chercher les DATA ; et si vous voulez que votre programme tourne sans interruption, mettez en amont de votre boucle un RESTORE avec le numéro de ligne de vos DATA. Une autre façon de faire est envisageable, il s'agit de la boucle WHILE ... WEND dans laquelle vous demandez à l'ordinateur d'opérer tant qu'il n'a pas trouvé la donnée indiquant la fin de lecture. Il reste encore une petite possibilité, le test IF... THEN... ELSE, qui se rapproche un peu du précédent : tant que la valeur n'est pas trouvée dans les DATA, le programme tourne ; et sinon... à Dieu vat, comme diraient nos anciens (et ils n'auraient pas tort). C'est bien tout ce que je vous souhaite et, en attendant, regardez ce que font vos anciens : pour de la musique, c'est de la musique ! En remerciant Nadir Amarouche pour son précieux concours, je vous souhaite un bon mois, musical s'entend. Et prenez-en de la graine.

Lipfythoven

```
10 REM********************************
20 REM******NADIR AMAROUCHE*************
30 REM********************************
40 DEFINT I-Z:DIM v1(1,144):DIM v2(1,144
):DIM v3(1,144):FOR d=0 TO 1:FOR n=1 TO
144:READ v1(d,n):NEXT n,D:FOR d=0 TO 1:F
OR n=1 TO 144:READ v2(d,n):NEXT n,D:FOR
d=0 TO 1:FOR n=1 TO 144:READ v3(d,n):NEX
T n,D
50 DATA 201,239,213,268,239,213,201,179,
159,106,134,134,134,134,134,134,201,239,
213,268,239,213,201,179,159,134,179,179,
179,179,179,179,201,239,213,268,239,213,
201,179,159,106,134,134,134,134,134,134,
119,106,100,100,106,119,106,106,119,134,
119,119,159
60 DATA 179,179,179,119,106,100,100,106,
119,106,106,119,134,119,119,159,179,179,
179,80,80,80,89,80,80,80,100,89,113,113,
100,100,89,89,75,80,80,80,89,80,80,80,10
0,89,113,113,100,100,89,89,75,60,60,60,6
7,60,60,60,80,75,89,89,106,106,127,127,1
59,60,60,60,67
70 DATA 60,60,60,80,75,89,89,106,106,127
,127,159,24,24,24,12,36,24,24,24,24,48,1
2,12,24,24,24,24,24,24,24,12,36,24,24,24
,24,48,12,12,24,24,24,24,24,24,24,12,36,
24,24,24,24,48,12,12,24,24,12,12,12,12,4
8,24,12,12,48,24,12,12,24,24,24,24,24,48
,12,12,48,24
80 DATA 12,12,48,24,12,12,24,24,24,24,48
,48,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,
24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,2
4,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24
,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,
24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,201,
239,213,268
90 DATA 239,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,201,23
9,213,268,239,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,201,
239,213,268,239,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,201,239,213,268,239,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,201,239,213,268,239,0,0,0,0,0,0,0,
0,80,80,0,0,80,80,0,0,0,0,0,0,0,0,0,80
,80,0,0,80,80
100 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,60,60,0,0,6
0,60,0,0,0,0,0,0,0,0,0,60,60,0,0,60,60
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,24,24,24,12,36,24,2
4,24,24,48,12,12,24,24,24,24,24,24,24,12
,36,24,24,24,24,48,12,12,24,24,24,24,24,
24,24,12,36,24,24,24,24,48,12,12,24,24,1
2,12,12,12,24
110 DATA 24,24,12,24,48,24,12,24,24,24,2
4,24,48,12,12,24,24,24,12,24,48,24,12,24
,24,24,24,48,48,24,24,24,24,24,24,24,24,
24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,2
```

```
4,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24
,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,
24,24,24,24,24
120 DATA 24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,2
4,536,478,478,478,536,478,402,478,716,63
8,638,638,716,638,536,638,536,478,478,47
8,536,478,402,478,716,638,638,638,716,63
8,536,638,536,478,478,478,536,478,402,47
8,716,638,638,638,716,638,536,638,536,47
8,478,478
130 DATA 536,478,402,478,716,638,638,638
,716,638,536,638,536,478,478,478,536,478
,402,478,716,638,638,638,716,638,536,638
,536,402,402,402,536,402,319,402,602,451
,451,451,602,451,358,451,536,402,402,402
,536,402,319,402,602,451,451,451,602,451
,358,451,638
140 DATA 478,478,478,638,478,402,478,638
,426,426,426,638,426,358,426,638,478,478
,478,638,478,402,478,638,426,426,426,638
,426,358,426,24,24,24,24,24,24,24,24,24,
24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,2
4,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24
,24,24,24,24,24

150 DATA 24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,2
4,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24
,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,
24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,2
4,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24
,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,
24,24,24,24,24
160 DATA 24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,2
4,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24
170 ENV 1,8,-1,3:ENT 1,5,-2,2,5,2,2
180 ENT 4,4,-1,2,4,1,2,4,-1,2,4,1,2
190 g=1
200 FOR s=0 TO 1
210 IF i=123 THEN q=1
220 FOR n=g TO 16
230 SOUND 2,v3(0,n),v3(1,n),0,1,1
240 SOUND 1,0,V3(1,N),0:SOUND 4,0,V3(1,N
),0
250 i=123
260 NEXT n:NEXT s
270 'FOR n=1 TO 2380+j:NEXT n
280 z=100
290 FOR n=1 TO 144
300 SOUND 2,v3(0,n),v3(1,n),0,1,1
310 IF v2(0,n)=0 THEN SOUND 4,0,v2(1,n),
0:GOTO 330
320 SOUND 4,v2(0,n),v2(1,n),v,1,4
330 IF v1(1,n)=48 THEN GOTO 350
340 SOUND 1,v1(0,n),v1(1,n),15,0,4:GOTO
370
```

L'UTILITAIRE DU MOIS

GARÇON, UN SERVEUR S'IL VOUS PLAIT !!

Si je commence à vous parler serveur, je suis sûr que je vais en barber plus d'un. Pour certains, le CPC n'a pas la capacité de devenir un microserveur fiable ; pour d'autres, l'entreprise est trop colossale et irréalisable : câblage CPC à Minitel (s'acheter un modem ? Zêtes fous vous !!) et programmation d'un logiciel serveur sont souvent synonymes de nuits blanches et ce ne sont pas les Sysops amstradiens qui me contrediront.

Jusqu'à aujourd'hui nous avions peu de solutions télématiques intéressantes sur CPC. On s'achetait un modem DTL 2000 et son logiciel pour les richards, ou bien on faisait confiance à l'excellent Kentel.
L'APC propose une alternative très intéressante puisque l'utilitaire AMSERV est un ensemble de fonctions RSX qui permettent de programmer son propre microserveur LE PLUS SIMPLEMENT DU MONDE.
Avant de vous présenter AMSERV en détail, rappelons certaines choses concernant l'aventure télématique. Créer son microserveur est assez excitant car votre service va être utilisé par d'autres personnes. Il faut savoir qu'une fois prêt et entièrement fini, le service télématique va squatter votre ligne téléphonique et votre ordinateur favori. Alors là, c'est papa et maman qui vont faire la gueule : que votre CPC ne soit plus disponible pour de longues parties de Grizor, ça c'est plutôt bien, au moins vous n'arriverez plus en cours avec les yeux carrossés par Samsonite. Mais le "squat" de ligne téléphonique... Là, je sens que ça va être dur !! Bin oui, un bon microserveur tourne vingt-quatre heures sur vingt-quatre. De plus, pour faire comprendre aux parents que l'accouplement Minitel-CPC ne donnera pas naissance à de jolies petites factures téléphoniques bien salées, il faut se lever très tôt.

PARAGRAPHE INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

Alors, parents, écoutez-moi. Eloignez les enfants du magazine pendant quelques minutes et lisez : transformer un CPC en microserveur, c'est permettre à d'autres utilisateurs de CPC ou à toute autre personne possédant un Minitel de se connecter sur le microserveur transformé alors en base de données. Mais ce sont les autres qui paient, les ceusses qui appellent ! De son côté, l'ordinateur se contente de prendre la ligne dès que le téléphone sonne pour que l'appelant (ça se dit ça ?) puisse se promener dans le service. En gros, vous pouvez sans crainte offrir une seconde ligne téléphonique à votre rejeton et même demander que cette ligne soit en réception uniquement, cela ne vous ruinera pas et le fiston ne pourra pas l'utiliser pour jouer à DROID sur le 3615.
Vous pouvez rendre maintenant son canard préféré à l'infâme gamin que vous avez mis au monde.

PARAGRAPHE TOUS PUBLICS

Quand on crée un microserveur, on procède de la manière suivante : création de l'arborescence du service et dessin des pages qui vont l'agrémenter, et création des différents modules tels que boîte aux lettres, petites annonces, etc.
AMSERV sort des sentiers battus et va ravir les branchés des serveurs graphiques. Effectivement, ici pas de modules de création de pages vidéotex, pas d'arborescence à mettre en place, pas de mots-clés à définir, pas de liens directs entre les différentes rubriques du serveur... Mais alors, c'est quoi ce soft ????
C'est tout simplement trente-deux nouvelles instructions en RSX qui couvrent toutes les commandes et tous les attributs du Minitel. Le tout mélangé énergiquement au Basic souple du CPC. Le résultat est une programmation aisée qui se maîtrise instantanément.
La documentation de AMSERV tient sur onze petites pages. Il n'en faut pas plus pour se jeter à corps perdu dans la création de son service.
AMSERV ne fonctionne que sur CPC 6128, j'ai failli oublier de vous le dire et il est tout de même important de le savoir. Il utilise le modem du Minitel, ce dernier étant distribué gratuitement dans toute agence commerciale des PTT qui se respecte, bon plan.

Le câble de liaison CPC à Minitel est de bonne facture, il est équipé d'un détecteur de sonnerie. Donc, pas de bidouillage supplémentaire à faire, vous vous occuperez uniquement de la partie software.
Une fois les commandes RSX chargées en mémoire, vous pouvez faire exactement ce que vous voulez sur l'écran de votre Minitel. Vous êtes peut-être de ceux qui fréquentent les serveurs graphiques comme RTEL ou ELIOTT, alors AMSERV vous semblera familier.
On y va pour une explication par l'exemple : Vous désirez que le Minitel de la personne qui se connecte émette un bip sonore et que l'écran s'efface. Pas de problème, cela se résout comme suit :

```
10 |CONNECT
20 |CURSOFF
30 |BEEP
40 |CLS
50 |LOCATE,1,0:PRINT #7,
"Communication établie"
```

Vous voyez, c'est pas bien dur. Dans la dernière ligne, le curseur du Minitel est positionné en ligne 1 et colonne 0 où l'on affiche ce qui est entre guillemets. La ligne 20 supprime le clignotement du curseur.
Maintenant, on voudrait connaître le pseudo du connecté et son code de boîte aux lettres par exemple...

```
100 |CURSON
110 |PEN,5
120 |LOCATE,8,0:INPUT #7,
"Votre pseudo :";PSEU$
130 |CLIGNOT
140 |LOCATE,10,0:INPUT
#7,"Votre code :";COD
```

GARÇON, UN SERVEUR S'IL VOUS PLAIT !!

On refait clignoter le curseur du Minitel, on passe en couleur d'encre magenta, on positionne le curseur en huitième ligne et on stocke le pseudo du connecté dans la variable PSEU$. Ensuite, même chose avec le code deux lignes plus bas, après avoir signalé que l'on veut faire clignoter le texte affiché. Vous avez déjà vu plus simple que ça, vous ?
C'est pas plus dur que ça et vous disposez de tous les atouts pour donner à votre service le look que vous voulez. Les commandes de masquage et de déplacements du curseur vont vous permettre de faire de la dynamique comme sur les serveurs branchés. |TAILLE suivi d'une valeur de 1 à 4 pour écrire dans les quatre tailles du vidéotex.
Vous voulez remplir l'écran du Minitel de pavés graphiques quadrillés ?

```
10 |CLS
20 |GRAPHIC
30 |DISJOINT
40 |STRING,95,960
```

On efface l'écran du Minitel, on passe en caractères graphiques disjoints (CTRL+N puis ESCAPE+Z+ESPACE sur un Minitel 1B) et on repère le caractère 95 dans la table des caractères graphiques ; on l'affiche 960, soit vingt-quatre lignes de quarante caractères. L'affichage est instantané.
Une commande |ENVOI,"ecran.fch",1 permet d'envoyer une page écran vidéotex stockée comme fichier avec l'extension FCH *sur votre disquette.*

GARÇON, REMETTEZ-MOI CA !!

La simplicité d'utilisation de telles commandes n'est plus à démontrer. Et d'ailleurs on s'amuse tellement avec ce soft qu'on se surprend à lui trouver une myriade d'applications. Déjà, on peut créer un serveur original ; mais on peut aussi en faire un écran de présentation ou de publicité. Un Minitel connecté à l'Amstrad CPC peut faire défiler des pages d'informations dans la vitrine d'un magasin. C'est aussi grâce à ce soft que vous pourrez exploiter votre Minitel comme second écran de jeu. Je ne le répéterai jamais assez, une bonne bataille navale sur deux écrans et avec deux claviers est très facile à mettre en œuvre et peut s'avérer aussi éclatante qu'une nuit blanche sur Elite !!



Le rapport qualité/prix de ce kit serveur est excellent, c'est un achat que je conseille à toute personne désireuse de faire ses premiers pas dans la télématique.

AMSERV 6128
Prix : 395 F
Pour tout renseignement :
APC, 7, rue du Capitaine-Ferber,
75020 PARIS, tél. : (1) 48 97 84 84.




SOS



CONCOURS ECRAN

Je vous l'avais dit, Laurent Théron a du talent (voir la double centrale). De plus, je pense que nous allons donner plus d'importance au concours écran si vous continuez à nous envoyer autant de dessins (environ cent ce mois-ci) de qualité !! Je ne m'étends pas, cela me permet de passer plus de photos. Mais, franchement, vous êtes vraiment des as !!!!!!

Gilles Requena



Robert Beranger





Lesguillons Frédéric



Robert Thierry



Cackel Didier





Greuzard Sylvain



Philippe Dewevre

Envoyez vos oeuvres à :
AMSTRAD 100% CONCOURS ECRAN
53, avenue Lénine 94250 GENTILLY



Mister Faro



Yann Bourbon



SINED ET LES SEPT NAINS,

Et voici la page que vous (les flemmards) attendez tous. Enfin un coin où il fait bon vivre, à l'ombre des claviers, devant les fonds bleus de notre belle mer moniteur (non, ne parlons pas de la maman de ma minette), sous le soleil de l'encre d'initialisation. C'est à cet endroit où personne ne tient vraiment à se casser la tête et où il fait si bon voir un rien faire beaucoup. Voilà donc cette page si petite mais si grande par la force de création qui s'en dégage. Dites-vous que ce que vous tapez en quelques minutes, des gens ont peut-être mis des heures, voire des jours, voire des mois, voire encore des années à le mettre au point. Alors un beau geste. Tapez-les, ces chefs-d'œuvre d'imagination et surtout envoyez-en des mégatonnes. Allez, cessons de papoter pour tapoter. Au travail.

Sined le Barbare

SCROLL AVEC MOI

De bas en haut et vice versa, l'inverse de l'opposé du contraire. Il en va de même pour les déplacements latéraux. Très fort.

```
10 ' Scroll avec moi
20 MODE 2:INK 0,0:INK 1,18:BORDER 4
30 LOCATE 15,1:PRINT"S C R O L L   A V E
 C   M O I   . . . . AAAhhhh..."
40 FOR I=100 TO 250 STEP 10:MOVE 1,0,1:D
RAWR 130,I:MOVE 640,0:DRAWR -140,I:NEXT:
FOR I=100 TO 116 STEP 4:MOVE 132,I:DRAWR
 366,0:DRAWR 0,140:DRAWR -366,0:DRAWR 0,
-140:NEXT
50 LOCATE 17,5:PRINT CHR$(24);" Essaye l
es fleches du clavier si tu veux ... ";C
HR$(24);
60 LOCATE 31,13:PRINT"N........Mode norma
l":LOCATE 31,16:PRINT"F...............Fin
"
70 a=&BC00:b=&BD00:x=46:y=30
80 a$=INKEY$:INK 1,INT(17+10*RND)
90 y=y+(1 AND INKEY(0)+1 AND y<38)
100 y=y-(1 AND INKEY(2)+1 AND y>0)
110 x=x+(1 AND INKEY(8)+1 AND x<63)
120 x=x-(1 AND INKEY(1)+1 AND x>0)
130 a$=LOWER$(a$):IF a$="n" THEN x=46:y=
30:GOTO 80
140 IF a$="f" THEN CLS:INK 1,24:OUT a,2:
OUT b,46:OUT a,7:OUT b,30:PRINT"C'etait
bon ? !!":END
150 OUT a,2:OUT b,x:OUT a,7:OUT b,y
160 GOTO 80
```

```
10 '   Zicmu
20 ENT 1,3,-1,3,3,1,1:ENV 1,2,1,1,15,-1,
1:ENV 2,3,0,2,8,-1,2:ENV 3,2,-8,6
30 READ a:IF a=9999 THEN RESTORE:GOTO 30
40 IF a>2 THEN bs=a:READ a
50 IF a=0 THEN SOUND 28,0,12,13,1,,31 EL
SE SOUND 28,0,12,13,1,,1
60 SOUND 42,bs,12,13,2,1:SOUND 49,bs,12,
7,3:GOTO 30
70 DATA 451,1,0,2,0,1,1,2,1,301,1,0,2,2,
1,0,2,0,338,1,0,1,0,1,1,1,1,506,2,0,2,2,
2,0,1,0,451,2,0,2,0,2,0,2,0,451,2,0,2,2,
2,0,1,0,338,2,0,2,2,2,0,2,0,338,2,0,2,2,
2,0,2,0,506,1,0,2,0,1,0,2,0,506,1,0,2,0,
1,0,2,0,451,1,1,1,1,1,1,1,1,451,1,1,1,1,
1,1,1,1
80 DATA 9999
```

ZICMU

Zicmu est une petite musique qui vous bercera tous les soirs, si vous n'êtes pas irrité à sa première écoute, bien entendu.

ANAGRAMME FOU

Voilà un programme de jeu qui se tape vite et sans effort. Un petit truc qui se joue à deux ou tout seul. Rien ne vous empêche de rajouter des mots pour augmenter les maux. A suvo ed rojue ???



```
10 '    Anagramme fou ?
20 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,24:PAPER 0:BOR
DER 0:PEN 1:CLS:MODE 1
30 INPUT " 1 OU 2 JOUEURS ";A$:IF A$<"1"
 OR A$>"2" THEN 20 ELSE IF A$="1" THEN F
OR C=1 TO ROUND(RND*8)+2:READ MOT$:NEXT
ELSE IF A$="2" THEN PRINT:PRINT "JOUEUR
1:RENTRER VOTRE MOT :";:INPUT"",MOT$:MOT
$=UPPER$(MOT$)
40 DIM U(LEN(MOT$)):FOR N=1 TO LEN(MOT$)
50 A=INT(RND*LEN(MOT$)+1):IF U(A)=0 THEN
 S$=S$+MID$(MOT$,A,1):U(A)=1:NEXT ELSE 5
0
60 CLS:LOCATE ((40-LEN(MOT$))/2)-4,10:PR
INT "ANNAGRAMME :"S$
70 G=0:WHILE A$<>MOT$:LOCATE 1,20:PRINT
"VOTRE SOLUTION:            ":LOCATE 1,20:
INPUT "VOTRE SOLUTION:",A$:A$=UPPER$(A$)
:G=G+1:WEND
80 CLS:PRINT "L'ANNAGRAMME ETAIT ";MOT$
90 IF G=1 THEN PRINT :PRINT "TRES BIEN:D
U PREMIER COUP " ELSE PRINT:PRINT"BIEN J
OUE :DU";G"EME COUP"
100 WHILE INKEY$="":WEND:RUN
110 DATA AMSTRAD,CENT,POUR,CENT,MAGAZINE
,MATERIEL,JEU,PROGRAMME,UTILITAIRE,AVENT
URE,SUPER
```

ECRAN EN CASCADE

Vous avez déjà dû voir ce genre de truc dans pas mal de softs du commerce, mais cela ne fait pas de mal de les réétudier. Allez, c'est parti pour un affichage kaléidoscopique (c'est dur à dire dare-dare).

```
10    Ecran en cascade
20 OUT &BC00,1
30 FOR x=1 TO 40:FOR t=1 TO 50
40 OUT &BD00,x:NEXT t,x
50 CALL &BB06
60 GOTO 20
```

MAL DE MER

Oh combien de marins, oh combien de capitaines, tapez cette routine et excusez-moi, je vais prendre l'air.

```
10 '    Mal de mer !!!
20 MODE 1:CALL &BC02:DEG:DIM C(181,2)
30 PRINT "ATTENDEZ VOIR !!":INK 2,1
40 DI:FOR A=0 TO 181:C(A,1)=(100*COS(A))
:C(A,2)=(75*SIN(A)):NEXT
50 ORIGIN 320,10:A=90:I=2
60 WHILE 1:A=A+3*I
70 IF A>180 OR A<0 THEN A=A-I*5:I=-SGN(I
)*(ROUND(RND*2)+1)
80 MOVE 0,0:DRAW C(A,1),C(A,2),2
90 LOCATE 1,25:PRINT:PRINT
100 Z=Z+1:IF Z=26 THEN INK
110 WEND
```

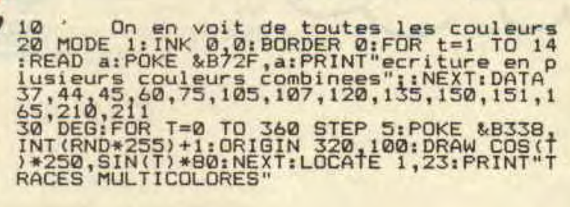
JE LANCE UNE SAUCE

Comme la chanson bien connue de Police (le groupe, pas ceux qui passent leur temps à mettre des PV). Ce petit prog vous permettra de récupérer les fichiers effacés par inattention.

```
10 '    Je lance une sauce
30 MODE 2:INK 0,1:BORDER 1:PAPER 0:INK 1
,26:PEN 1
40 PRINT "Recuperateur de fichiers effac
es...":PRINT:PRINT
50 POKE &A701,&E5:CAT
60 INPUT "Nom.ext:";a$:b$="0:"+a$
70 |REN,@b$,@a$
80 GOTO 10
```

ON EN VOIT DE TOUTES LES COULEURS

Purée, ma mère, ma rolpa, t'es dur, chicos, classouille, impec, jamais vu, sublime ; en bref, des lettres en plusieurs couleurs. De quoi s'en mettre plein la vue.



```
10 '    On en voit de toutes les couleurs
20 MODE 1:INK 0,0:BORDER 0:FOR t=1 TO 14
:READ a:POKE &B72F,a:PRINT"ecriture en p
lusieurs couleurs combinees";:NEXT:DATA
37,44,45,60,75,105,107,120,135,150,151,1
65,210,211
30 DEG:FOR T=0 TO 360 STEP 5:POKE &B338,
INT(RND*255)+1:ORIGIN 320,100:DRAW COS(T
)*250,SIN(T)*80:NEXT:LOCATE 1,23:PRINT"T
RACES MULTICOLORES"
```

LES AS SANS PEUR (ET SANS REPROCHES)



Nous sommes déçus car nous n'avons pas eu beaucoup d'échos à la suite de l'introduction à l'assembleur du mois dernier. Ne pouvez-vous pas écrire au journal pour *le secouer un peu* ? Et toi, tu ne peux pas te remuer quelque part pour trouver des questions à poser ? Allez, au boulot les aminches. Trimez et vous verrez que c'est en trimant que l'on devient trimeur (qui dit que cela ne veut rien dire ?).

80 : RAPPEL

Si cet intertitre est écrit ainsi, c'est parce qu'en ce moment je passe mon permis moto mais c'est un autre problème. Revenons donc au principal sujet d'intérêt de cette *rubrique. Je tenais à rappeler, donc, qu'il ne* fallait pas confondre langage machine et assembleur, qui sont deux choses tout à fait différentes. Le premier, le langage machine, est en fait constitué par une suite de valeurs comprises entre zéro et deux cent cinquante-cinq, que le microprocesseur comprend et exécute comme des ordres simples. Il faudrait posséder la mémoire de plusieurs troupeaux d'éléphants pour se rappeler la signification et l'effet de chaque code effectivement compris par le calculateur. C'est pour cela qu'un beau jour un personnage, sûrement louche, a décidé que l'ordinateur ferait ce travail de mémorisation à la place de l'homme. Et que, par ce fait, l'humain n'aurait plus qu'à se souvenir de mots-clés (représentant les opérations primaires) et de lettres (pour dénommer les principaux registres). Cette forme d'écriture ne s'appelle *donc plus le langage machine mais* l'assembleur. L'homme ne fait plus d'efforts

de traduction pour venir au niveau de la machine et c'est l'ordinateur lui-même qui transforme les mnémoniques (mots facilement mémorisables) en codes machines (interprétables par le microprocesseur). Il est ainsi plus facile à l'homme de retenir, par exemple :

```
LD A,12
RET
```

Plutôt que :

```
62 12
2Ø1
```

Mais sur le CPC il n'y a pas d'assembleur intégré en ROM, tel que le Basic, et de ce fait, vous êtes contraint de passer par un programme appelé assembleur, qui est en fait, pour me répéter, un traducteur de mnémoniques en codes machines. Il en existe de divers types, mais si vous choisissez d'acheter un tel outil, essayez, de préférence, de prendre un kit complet, muni d'un éditeur-assembleur et d'un moniteur. Le moniteur est un petit programme qui permet de lire le contenu de la mémoire de différentes manières (sous forme de valeurs, de mnémoniques, ou encore d'ASCII).

PASSONS AUX ACTES

Pour comprendre et utiliser ce qui va suivre, il faut absolument posséder un assembleur car, maintenant, nous sommes grands et capables de nous servir de notre outil (dont nous possédons la documentation puisque nous ne sommes pas de vilains pirates). Trêve de plaisanteries. Nous allons étudier maintenant les différentes mnémoniques utilisées par l'assembleur du Z80. (Il faut bien se dire que pour chaque microprocesseur différent existent des langages assembleurs différents itou, et il est de plus certain que ces langages sont les moins portables de tous). Nous allons étudier ensemble les plus simples mnémoniques de base de ce subtil charabia.

ORGANISE

Annie aime les sucettes,
Les sucettes à l'anis.
Les sucettes à l'anis d'Annie
Donnent à ses baisers
Un goût anisé.

Ne connaissez-vous pas cette petite chansonnette de France Gall ? Faut dire qu'elle n'est pas jeune (la chanson) mais tout de même, elle vaut la peine d'être connue (la chanson). Tout ceci n'est en fait là que pour introduire le mot-clé ORG qui est, bien entendu, la forme abrégée du mot organisation. Ce code, suivi d'une adresse, signifie que tout ce qui le suit doit être logé à l'adresse précisée en paramètre. Simple, non ? Ah, pardon, j'allais oublier de préciser que pour dire hexadécimal en assembleur, ce n'est pas le "et" commercial (&) qui est utilisé mais le dièze (#). Patron, exemple S.V.P. :

```
      ORG #9ØØØ ; Adresse de départ
DEBUT LD  A,7   ; 7 dans l'accumulateur
      JP  #BB5A ; Vas écrire
```

Voilà un programme qui sera implanté à l'adresse &9000. L'intérêt de cette routine est nul car elle ne fait que l'équivalent d'un PRINT CHR$(7) Basic. Il faut aussi savoir que ORG est totalement transparent en mémoire et qu'il n'engendrera donc aucun code machine après assemblage. En bref, ORG précise simplement à l'assembleur où mettre les codes machines exécutables. J'en profite pour glisser dans le monologue qu'un programme écrit en langage machine ne sera relogeable que si vous vous y efforcez (c'est parfois assez compliqué). C'est pour cela que l'on ordonne à l'assembleur d'écrire le programme exactement à l'endroit où l'on veut qu'il soit en mémoire.

Tiens, vous avez aussi remarqué ? J'en vois, au fond de la classe, qui commencent à se poser des questions. Ce que je veux dire, c'est simplement que ce genre de langage ne se dispose pas en lignes mais en colonnes, comme dans l'exemple ci-dessus. La première de ces colonnes doit contenir, si elle n'est pas vide, une étiquette, la deuxième colonne sera occupée par une mnémonique, la troisième contiendra les registres et/ou les opérandes nécessaires au bon fonctionnement de l'instruction traitée ; la dernière colonne sera utilisée pour les remarques. La plupart des assembleurs, Z80 et autres, utilisent ce genre de format ; s'il n'est pas respecté, vous pouvez vous attendre à des messages d'erreur.

TOUT EST RELATIF, COMME DISAIT FRANCK

Nous avons parlé, dans le paragraphe précédent, de la notion d'étiquette. Une étiquette est en fait une adresse représentée par une chaîne de caractères. Ainsi, vous pourrez utiliser, pour des branchements dans vos propres programmes, des noms qui seront le reflet d'une adresse vers laquelle le processeur devra se diriger. Ceci est encore une astuce permettant de ne pas avoir à se triturer les méninges. Exemple :

```
      ORG #9ØØØ
      --  ------; Plein d'instructions
DEBUT LD  A,1Ø  ; Peu importe où c'est
      --  ------; Plein d'instructions
      JP  DEBUT ; Il sait où il va
```

Il, dans l'exemple ci-dessus, est en fait le microprocesseur. L'assembleur fera le travail de recherche et de calcul de l'adresse symbolisée par DEBUT. Mais ceci n'est pas seulement valable pour les adresses internes au programme. En effet, l'utilisation de l'instruction EQU permet d'affecter une adresse à un mot. Ainsi, un vecteur souvent utilisé pourra être remplacé par un nom plus convivial qu'un chiffre (de plus, cela évite les plantages bêtes dus à des erreurs d'inattention). Exemple :

```
        ORG   #9ØØØ
PRINT   EQU   #BB5A
BIP     EQU   7
DEBUT   LD    A,BIP
        JP    PRINT
```

Comme vous avez pu vous en rendre compte, cette instruction sert à affecter une valeur à un nom. Contrairement à une étiquette, il est possible d'assigner, au symbole situé dans la première colonne, une valeur quelconque, qui prendra la place du symbole lors de l'assemblage. Dorénavant, lorsque nous emploierons "étiquette", il faudra entendre "adresse", et lorsque nous citerons "symbole", vous saurez qu'un nom a été affecté à une valeur donnée. Voilà qui met encore pas mal de choses au point.

ILS SONT GIVRES MAIS CA VA CHAUFFER

Après avoir parlé des constantes figées et dépendantes du processus d'assemblage, nous allons aborder la notion de variables mémoires. Il existe pas mal de différentes syntaxes pour définir un octet, un mot, une chaîne de caractères ou un espace réservé. Nous utiliserons ici la plus courante des notations et ses divers écarts ou abréviations.

L'assembleur n'est pas considéré comme un langage évolué car il est avant tout incapable de gérer directement différents types de variables tels que les réels ou les chaînes de caractères. En l'occurrence, le Z80 ne sait travailler qu'avec des mots de seize bits et des octets (de huit bits). Toutes les opérations effectuées sur des objets plus complexes que ces données simples ne sont qu'une suite de milliers de traitements logiques réalisés sur des mots ou des octets. Nous verrons ces opérations plus ou moins complexes plus ou moins plus tard et, en attendant, nous allons passer en revue les simples mots-clefs permettant à l'assembleur de gérer l'espace mémoire.

Cette opération n'est en fait nécessaire que pour l'homme car, encore une fois, le microprocesseur ne fait aucune différence entre un nombre et un caractère. Il faut voir cela de la même manière que les variables Basic sauf qu'ici il n'y a pas de syntax error ; ce qui fait véritablement la puissance de ce langage, c'est que n'importe quelle donnée peut être traitée de n'importe quelle manière.

Mais voici l'énoncé rapide des différentes possibilités de gestion de la mémoire par l'intermédiaire de l'assembleur.

DES FINITIONS

Il existe donc différentes manières de coder les données en mémoire. Nous allons les citer en fonction du type de données stockées. Le plus simple est de commencer par l'instruction qui permet de stocker l'élément de base, c'est-à-dire l'octet.

```
ADROCT      DEFB ØØ
```

Ou

```
ADROCT      DB   ØØ
```

Ces instructions permettent de forcer la case mémoire Adroct à zéro. Elles sont identiques et dépendent simplement, par leur syntaxe, du type d'assembleur utilisé. Il est possible de mettre plusieurs octets à la suite du mot-clef pour ne pas utiliser autant de lignes que de données, de la manière suivante par exemple :

```
DB    12,11,1Ø,9,8
```

De plus, certains assembleurs acceptent un caractère entre guillemets, ce qui évite de rechercher le code Ascii de la donnée à stocker :

```
DB    "A"         ; Ascii
```

Mais les possibilités d'un assembleur ne s'arrêtent pas ici car il faut aussi pouvoir jongler avec les différentes bases mathématiques. Ainsi, l'instruction précédente équivaut à :

LES AS SANS PEUR (ET SANS REPROCHES)

```
DB     65        ; Décimal

DB     #41   ; Hexadécimal

DB     %01000001 ; Binaire
```

(La dernière ligne, qui concerne le binaire, est en fait rarement disponible car très peu d'assembleurs travaillent dans cette base. Cela peut être décevant car il est parfois utile, pour des masquages par exemple, de pouvoir disposer de cette option.)
Etant donné que nous avons parlé de caractères, il est de bon aloi d'introduire des chaînes du même genre. Des ordres permettent de ranger des chaînes de caractères de la manière suivante :




```
ADRCHAI    DEFM
Salut amis lecteurs ;
Format DAMS


ADRCHAI    DB
"Salut amis lecteurs
; Format Devpac & Pyradev
```

Ces deux façons d'implanter une chaîne de caractères en mémoire sont encore dépendantes du type d'assembleur utilisé.
Une troisième option est parfois offerte à l'utilisateur. Elle permet de remplir une zone définie de mémoire avec une valeur précisée. Sa syntaxe est la suivante :

```
DEFS 100,0
```

100 représente le nombre d'octets à remplir, et 0 est la valeur de remplissage. Cela sert à initialiser une zone fixe pour des stockages éventuels.
Le dernier type de gestion de mémoire est un peu spécial car il obéit à une règle fixée par le Z80 lui-même. Cette instruction, DEFW, permet de stocker un mot (2 octets) en mémoire mais ceci à la façon du Z80. Ce microprocesseur, comme beaucoup de faux 16 bits, stocke un mot dans le désordre (pour l'homme). Un exemple sera ici plus parlant que mille mots.
Si vous tapez :

```
ORG   #A000
DEFW #1234
```

il apparaîtra à l'adresse &A000, non pas &12 mais &34. L'adresse &A001 sera, elle, occupée par la valeur &12. Nous verrons plus tard pourquoi il faut stocker des variables de cette manière. Voilà, ce cours va se terminer ici et il ne tient qu'à vous de poursuivre seul l'étude des différentes commandes de votre assembleur.

CALL MOIS-PROCHAIN

Le mois prochain, nous continuerons l'étude des assembleurs et surtout celle du langage utilisé par ses fantastiques traducteurs. Pour le moment, il serait bien que vous nous écriviez pour nous faire part de quelques suggestions qui nous permettraient de mieux cibler cette initiation. Alors au mois prochain. Et tripotez bien votre CPC de ma part.
Lusse !
Sibar le Nénede

INITIATION AU CP/M



Quoi ? Qu'ois-je, que vois-je ? La formation au CP/M continue ? Eh oui, contrairement aux affirmations de feu Prof Abondos, durement touché par la sénilité... Mais nous excuserons bien volontiers ce cher et ô combien dévoué Prof. Bref, si Sined, du haut des ses 1,45 m, consent à retirer sa tête de sous mes rangers, je pourrai enfin vous parler du CP/M 2.2 plus en profondeur ! Merci

Sined le Barbare...

J'Y ARRIVE PAS !!!

Non j'y arrive pas ! Une heure que je cherche un titre pour introduire la commande PIP, mais rien à faire, je sèche. En bref et anglais, PIP signifie littéralement Peripheral Interchange Program, soit en français : programme d'échange entre périphériques. Cette commande est assez complexe, et je ne vous en donnerai pas tous les détails, considérant que certains d'entre eux ne sont pas utiles à une utilisation courante. En premier lieu et pour commencer, sachez que la fonction PIP permet de transférer un ou plusieurs fichiers d'un périphérique à un autre, de fusionner plusieurs fichiers en un seul ou encore de modifier les attributs d'un fichier. Les périphériques reconnus par PIP (en dehors des lecteurs de disquette bien sûr) sont classés en deux catégories. La première regroupe, sous la dénomination d'unités logiques, les périphériques suivants:
CON:
RDR:
PUN:
LST:

Notez la présence des deux points derrière le nom de chaque périphérique. Ceux-ci sont absolument obligatoires, ils permettent au CP/M de différencier un périphérique d'un nom de fichier. Simple non ? Même Sined a compris ça, je suis donc certain que vous avez tous compris, cela va sans dire (trois lignes pour dire que je n'avais pas à le dire, pas mal non ?). La deuxième catégorie comprend, elle, les unités physiques :
CRT:
LPT:
TTY:
UC1:

Mais il est temps d'expliquer les fonctions des ces unités une par une... Vous avez droit à cinq minutes de pause, rompez !

REVUE DE DETAIL !

Ce titre pour rappeler à mon ami Robby qu'il est apte... Arf... Si certains d'entre vous peuvent le pistonner pour qu'il aille à Strasbourg, ou, mieux encore, en Allemagne, écrivez au journal... Cela dit, revenons-en à nos unités, et commençons par la première de la liste, soit CON:. Non je ne suis pas grossier avec les lecteurs, ô vénéré rédac chef, je n'y peux rien moi si le CP/M est ainsi fait ! L'unité CON: désigne l'unité d'écran ou l'unité clavier, selon que celle-ci est placée en entrée ou en sortie. L'unité RDR: est utilisée uniquement en entrée pour lire les données sur le port série, son inverse étant PUN:, qui permet uniquement l'écriture sur le port série. Que ceux qui n'ont pas trouvé le port série de leur CPC ne s'inquiètent pas ; quant à ceux qui l'ont trouvé, ils peuvent courir dès maintenant chez l'oculiste, l'interface série étant externe et bien évidemment non fournie avec le CPC. Enfin, LST: est l'unité de sortie sur imprimante. Les unités logiques dépendant, bien entendu, des unités physiques, nous retrouverons chez ces dernières les fonctions déjà expliquées. CRT: est l'unité physique du clavier et de l'écran, LPT: l'unité de sortie sur imprimante (ou plus exactement la sortie dite "parallèle") et TTY: l'unité gérant les entrées sorties. Je passerai sur UC1, car (honte sur moi...) je n'en ai pas encore trouvé l'utilité...

SAINT TAXE PRIEZ POUR NOUS...

La syntaxe de PIP reste dans la même logique que les commandes sous AMSDOS, à savoir : PIP <destination>=<source1>[,<source2>,...[,<source n>]]. Les crochets indiquent un caractère optionnel, ils ne doivent pas être tapés, bien entendu, pas plus que les signes inférieurs et supérieurs... En clair, si vous souhaitez envoyer à l'écran le contenu d'un fichier, vous devrez utiliser la syntaxe suivante : PIP CON:=<nom de fichier>. Attention toutefois, les caractères de contrôle ne sont pas filtrés par la commande PIP. Dans le cas présent, vous allez me dire (j'en suis sûr) : j'aurais fait pareil avec la commande TYPE. Hey lui, l'ôtreuuu, ouah l'ôtre, hey ! Bon d'accord, dans le cas présent TYPE eût rempli la même fonction, avec une syntaxe simplifiée... Cependant, si nous avions voulu envoyer notre fichier vers l'imprimante, avec TYPE, tintin. Alors qu'avec la commande PIP LST:=AGRUIK.TXT (par exemple, mais si vous préférez TOTO à AGRUIK, libre à vous), mon beau fichier texte s'en serait tout droit allé vers l'imprimante ! Pas mal, pas mal... Encore mieux : vous avez un, deux, trois ou dix fichiers là où vous ne voudriez en voir qu'un seul ; avec PIP, pas de problème. Le nom du fichier regroupant la fusion des autres fichiers étant bien entendu considéré comme le fichier destination, la syntaxe est la suivante : PIP <destination>=<fichier source1>,<fichier source2>, ... Et ainsi de suite jusqu'à la fin de la liste des fichiers. Bien sûr ceux-ci sont fusionnés dans l'ordre où vous les avez donnés, et pas dans le désordre, on n'est pas au PMU ici... On pourrait aussi s'amuser à créer un fichier texte avec PIP, non, qu'en dites-vous ? Ok, allors allons-y, suffit de taper: PIP TEXTE.TXT=CON:

Après quelques secondes, si votre disquette n'est pas protégée en écriture et s'il reste de la place dessus évidemment, un curseur noir s'affiche au début de la ligne. Vous pouvez maintenant entrer votre texte. Tiens, Return me ramène au début de la ligne, mais sans faire descendre ce satané curseur. Bon, je tape Ctrl J, et là, hop, il descend. Bon. Del ne fonctionne pas non plus, il faut faire Ctrl H pour revenir en arrière et écrire par-dessus le texte existant si l'on a fait une erreur. Quand vous en avez marre, taper Ctrl Z pour sortir. La diode du lecteur s'allume, et votre fichier est sauvé. Mouais. Vous l'aurez compris, dans le genre éditeur de lignes, on fait mieux. D'ailleurs il existe un éditeur de lignes en CP/M 2.2, il s'appelle ED.COM, et il est tellement convivial que j'ai décidé de ne pas vous en parler. Rien ne vaut un bon traitement de texte, du style Semword, pour ne pas le citer.

MIEUX QUE CHEZ RENAULT : TOUTES LES OPTIONS POUR LE MEME PRIX !

Et en plus, j'ai jamais vu une instruction faire la grève. Bon, trêve de, et voyons voir du côté de ces fameuses options. Eh oui, car non contente d'être une commande à paramètres multiples, PIP nous donne accès à une tripotée d'options. Et comme la place me manquerait pour vous les expliquer en détail, vous vous contenterez d'une simple énumération. Notez toutefois que l'utilisation de ces options requiert cette fois-ci la présence réelle des crochets, cela afin de permettre à CP/M de ne pas les confondre avec des noms de fichier. Voici donc la liste de ces otions:

B - Le transfert des données n'est effectué qu'à réception du code de contrôle XOFF. Ça permet entre autres de stocker plusieurs fichiers en mémoire, si cette dernière est disponible évidemment...

Dn - Efface tous les caractères occupant une colonne supérieure à n (n représente une valeur quelconque, ici dans la limite des colonnes accessibles...).

E - Envoie un écho à l'écran des données copiées.

F - Enlève les sauts de page (Form Feed) du fichier copié. Utile quand on fait une sortie sur imprimante, par exemple.

Gn - Permet de copier un fichier avec un numéro de User différent du User courant.

H - Vérifie les données transférées. A utiliser avec les fichiers de type HEX.

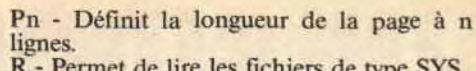
I - Supprime les octets à 0 d'un fichier d'extension HEX.

L - Met en minuscules les caractères du fichier copié.

N - Numérote les lignes du fichier copié.

O - Ignore le code 'fin de fichier' dans un fichier non ASCII.





Pn - Définit la longueur de la page à n lignes.

R - Permet de lire les fichiers de type SYS.

Tn - Définit la taille des tabulations à n espaces.

U - Met en majuscules les caractères du fichier copié.

V - Vérifie si les données sont correctement copiées. Ça prend un peu plus de temps, mais c'est plus sûr...

W - Permet d'écrire sur un fichier protégé.

Z - Le bit de parité des caractères copiés est forcé à 0.

GASP AND FIN !

J'ai plus que dépassé les lignes qui m'étaient allouées, alors je me sauve en vitesse. Le mois prochain, je vous apprends comment changer les couleurs du CP/M et d'autres trucs... A plus !

Brice DEFEYER

UN BIDOUILLEUR VAUT MIE



Salut les potos ! Alors, ça boume depuis le mois dernier ? Je l'espère car qui ne va pas bien ne bidouille pas bien. Comment voulez-vous que nous vous aidions si vous ne posez pas de questions ? Alors suivez mon conseil, vous dormez vingt à trente heures d'affilée et vous me concoctez une petite bafouille, que ce soit pour demander ou pour expliquer un point sombre du CPC. Allez, au dodo (moi, je prends la petite).

QUI VA PIANO VA SONO, QUI VA GUITARE VA PEINARD

Boîte de petits pois et damnation, je crois que je suis le meilleur pour faire les intertitres les plus nuls de la presse mondiale. M'enfin, il faut bien meubler un peu toutes ces pages que l'on nous donne à écrire tous les mois sous la menace du fouet (ô combien charmant !) de Miss X. Tiens, au passage, tant que je parle de Miss X, je dois signaler à mes potos bidouilleurs préférés que des bidouilles sont éparpillées partout dans les *Cent Pour Cent*. Si vous désassemblez les Pokes de Spock, gérés par le spécialiste Cent Pour Cent génial Robby, vous trouverez des routines hypercanons en tout genre. Le courrier est lui aussi bourré d'un tas d'astuces diverses et quant à nos sept nains, ils renferment des trésors dont nul n'oserait imaginer la réelle ampleur. Alors dévorez-le, ce canard, et dans tous ses petits coins. Non mais, sinon, à quoi ça sert que tout le monde se décarcasse ? Mettez du piment dans votre vie et en avant la musique. Scrogneugneu, j'ai encore oublié de dire un truc dans cette intro. Je tiens à remercier tous les lecteurs qui m'ont envoyé des renseignements supplémentaires au sujet des codes de contrôle utilisés par le Basic. C'est sympa de voir que des gens lisent vos articles et qu'ils ont pitié de vous. Merci donc et surtout, comme personne n'est parfait (faut dire que je suis particulièrement tête en l'air), n'hésitez pas à me réprimander si je fais une erreur. OK, je crois que je n'ai rien oublié, alors passons à la suite.

X QUE DEUX DOUILLEURS

Action	Joystick 1	Joystick 2
Droite	] (> sur azerty)	T
Gauche	Grand Enter	R
Haut	CLR	6
Bas	[(< sur azerty)	5
Feu 1	F4 (pavé numérique)	G
Feu 2	TAB	CLR

```
CALL &BA1Ø,MODE

CALL &BCØ6,PFDAE
```

BDIR	BC	Fonction
Ø	Ø	Psg fait dodo
Ø	1	Le Psg met la donnée du registre courant sur son bus.
1	Ø	Le Psg lit la donnée située sur son bus
1	1	Changement de registre

JOYSTICK, TAC TAC, POUM POUM

Un lecteur sympa nous a envoyé une bidouille tout aussi sympa mais un peu dure pour les doigts. Elle permet simplement d'émuler les joysticks, cela bien sûr lorsqu'on a cassé ses bâtons de joie préférés. Eric Candella le dit d'ailleurs très bien, je cite : "Cela nécessite une certaine gymnastique des doigts. Pour le tour de force, il faut appuyer simultanément sur les touches Contrôle et Del. Le plus dur est de les tenir enfoncées tout en actionnant, grâce à de simples pressions, les touches suivantes pour obtenir les actions citées."

J'ai fait l'essai personnellement et je peux vous dire que cela n'est pas du tout du gâteau (mes doigts s'en souviennent). Si vous voulez devenir prestidigitateur, je vous conseille ce genre d'exercice. Bonnes crampes à tous.

BORDER DEBORDE

Voici encore un petit listing qui a davantage sa place ici, dans les bidouilles, plutôt que dans les 7 nains (d'abord, dans les 7, il n'y a plus de place, et, en plus, il fera le sujet d'une prochaine étude basée sur les registres du processeur vidéo). C'est que c'est un gros morceau, le 6845, mais à nous tous, nous arriverons à le connaître par coeur, ensemble (n'est-ce pas Léonard ?). Arnaud Christophe (ou le contraire, excuse-moi, mais tu ne l'as pas écrit en assembleur, alors j'ai du mal à comprendre) nous a envoyé ce petit programme pour nous épater. Eh bien figurez-vous qu'il a réussi son coup. Malheureusement, ce mode n'est pas vraiment gérable car vous pourrez remarquer qu'une partie du haut de l'écran est affichée en bas, ou le contraire. Donc, cet essai n'est intéressant que par le fait que le Border s'est fait la jaquette dans le fond du moniteur. Allez, tapez cela et sauvez-le sur votre support bidouilles, car il le mérite bien, le programme.

DES CALLS QUI COLLENT AU POIL

Alors là, bravo. Voici un lecteur (J. Gautier, qui aurait pu mettre son prénom en entier) qui a tout compris et qui nous envoie, par le fait, quelques CALLS très utiles sur CPC. Et paf, on décolle.

CALL &BA10,MODE

Mode est une valeur de 0 à 2, comme l'instruction Basic du même nom. Ce vecteur a, seulement sur 6128 malheureusement, le suprême honneur de changer de mode sans faire de CLS. Géant, non ? Il arrive parfois des choses étranges à l'écran mais cette option peut se révéler utile dans les jeux d'aventures, surtout si elle est utilisée avec le Call suivant :

CALL &BC06,PFDAE

PFDAE n'est pas un mot vulgaire mais simplement les initiales de Poids fort de départ de l'adresse écran. Bicôse que ce vecteur-là permet de déplacer l'écran qui pourra être logé à l'adresse &4000 (PFDAE = &40) ou, comme à l'initialisation, en &C000 (PFDAE = &C0). Utilisé avec le Call précédent, cela donnera accès à deux écrans de deux modes différents, sans galipettes ni perte de temps. Là encore, bravo !

LE CPC A COEUR OUVERT

Ah, voilà enfin le moment où nous allons nous mettre réellement au travail. Nous allons essayer de vous expliquer comment fonctionne le CPC, au niveau machine, sans trop parler des composants qui portent des noms à se pendre et qui ne nous intéressent que dans le cadre de leur utilisation au sein du CPC. Nous vous prévenons que vous n'aurez pas droit, comme il est de tradition dans la plupart des revues informatiques, à la copie intégrale de *Clef pour CPC* (que tout le monde devrait posséder) ou à la traduction d'un quelconque carnet technique réservé aux ingénieurs en électronique. Nous allons essayer de vous montrer simplement comment aller droit aux différents composants essentiels qui entourent le Z80. Ils ne sont pas nombreux mais déjà assez énervants comme cela.

PPI : POUR PERMETTRE L'INTERFAÇAGE

Le PPI, aussi appelé 8255A, est un bon vieux circuit de INTEL, dont la seule raison d'être est de faciliter les entrées-sorties. Qu'est-ce que les entrées-sorties, diront certains ? Eh bien je répondrai simplement que tout ordinateur n'est utilisable que grâce à ces organes qui lui permettent de communiquer avec l'extérieur. Tout passe par ces E-S, du clavier au lecteur de disquette en passant par la vidéo, sans oublier le lecteur de cassette et l'imprimante. Bref, tout n'est que E-S. Pourquoi y a-t-il un PPI dans le CPC ? Je ne suis pas électronicien, donc je ne peux pas répondre à cette question sans dire de sottises (les pros, à vos stylos ; help !). Tout ce dont je suis sûr, c'est que ce truc existe et qu'il faut faire avec, et là, je connais parfaitement la question (chacun son taf).

ENCORE DES REGISTRES

Ce PPI possède trois registres distincts. Ils sont normalement appelés A, B et C, mais, personnellement, je trouve que cela embrouille particulièrement la situation. Nous appellerons donc ces différents registres par leur adresse respective, &F4XX, &F5XX et &F6XX. J'en vois d'ici qui se marrent en disant que je me suis encore trompé dans mes valeurs hexadécimales. Eh bien ils ne devraient pas, car les XX peuvent être remplacés par n'importe quelle valeur sans que cela change quoi que ce soit aux effets engendrés. Pour plus de simplicité, nous dirons que XX vaut normalement zéro. Il existe un quatrième registre sur le PPI, &F700, mais son cas est un peu particulier. Il est le registre de contrôle et permet différentes opérations sur les modes d'utilisation du PPI, ou sur le positionnement des bits de &F600. Dans notre cas, c'est-à-dire si l'on s'en tient à utiliser le PPI dans le cadre du CPC, nous n'avons absolument pas besoin de nous servir de ce registre : le mode de transmission de données est toujours le mode 0 et le positionnement des bits de C se fait plus rapidement directement par un Out approprié. Si vous tenez tout de même à connaître le fonctionnement exact de ce registre, écrivez-nous. Après avoir parlé de ce registre inutile sur notre machine préférée, abordons maintenant les ports intéressants du PPI. &F400, le port A, est branché directement sur le bus de données du processeur sonore. Etant donné que le port &F400 est bidirectionnel, c'est-à-dire qu'il fonctionne aussi bien en entrée qu'en sortie, il n'est pas difficile de deviner que c'est par là que les données transiteront entre le PSG et le Z80. &F500 n'est utilisable qu'en lecture. Il ne servira donc qu'à passer des informations du monde extérieur vers le Z80. Il rend compte de l'état de trois périphériques en accordant un bit à chacun. Le bit 7 est directement en relation avec l'entrée cassette et permettra donc de lire ce bon vieux support magnétique. Le bit 6, lui, est témoin de ce qui se passe sur l'imprimante. Il indiquera si l'imprimante est libre ou non (signal Busy pour les intimes). Enfin, le bit 0 est



UN BIDOUILLEUR VAUT MIEUX QUE DEUX DOUILLEURS

```
10 '    Apuborderviraidelaicran
20 INK 0,0:INK 1,26:MODE 2
30 a=&BC00:b=&BD00:h=HIMEM
40 OUT a,2:OUT b,50
50 OUT a,6:OUT b,34
60 OUT a,7:OUT b,35
70 OUT a,1:OUT b,0
80 FOR i=1 TO 52:PRINT USING "&";"    Viv
e Amstrad Cent Pour Cent    ";:NEXT
90 OUT a,1:OUT b,48
100 FOR i=1 TO 3000:NEXT:CALL &BB06:CLS
110 OUT a,1:OUT b,40
120 OUT a,2:OUT b,&2E
130 OUT a,6:OUT b,&19
140 OUT a,7:OUT b,&1B
150 IF INP(&F500) AND 10<>0 THEN OUT a,7
:OUT b,&1E
```

directement relié au processeur vidéo et rend compte de l'interruption de fin de balayage écran (l'instruction Frame se sert de ce bit pour connaître la position du faisceau de balayage sur l'écran). Tous les autres bits de ce port, du 1 au 5, ne sont pas utilisables, n'étant pas reliés à des organes vitaux de la machine. &F600 est un registre très intéressant, car il contient déjà plus de commandes de périphériques que ses petits frères. Les bits 7 et 6 sont les bits de contrôle du processeur sonore (cool, nous verrons cela un peu plus loin). Le bit 5 est le bit d'écriture cassette et le 4, la télécommande du moteur de cette même mémoire de masse. Les bits 0 à 3 restants servent au scanning du clavier et contiendront le numéro de ligne clavier à scruter. Chacun de ces registres est accessible par un In et, ou, un Out, selon sa direction. Ecrire en &F500 serait, par exemple, une aberration, car ce port ne peut être que lu. Bon, cela vu rapidement, passons maintenant au PSG.

PSG : POUR SIMPLIFIER LES GALIPETTES

Nous avons vu précédemment que ce processeur, en l'occurrence le coprocesseur sonore, c'est-à-dire le PSG AY3 W8912, était accessible par le port &F400 et pilotable grâce aux deux bits de poids forts du port &F600. "Mais comment ça marche ? ?", disait le brave petit Toto à son papa qui finissait paisiblement son journal devant la télé, l'oreille collée au poste de radio. "Ben... heu... pfff... bof... t'as fait tes devoirs, toi ? ?", fut la seule réponse que le petit Toto réussit à sortir de la bouche de son papa avant qu'il se mette à ronfler bruyamment. C'est pourtant pas compliqué, il suffit de savoir à quoi servent les signaux du port &F600. Le bit 7, appelé couramment BDIR (bit de direction), doit contenir la direction du PSG. S'il est à un, le PSG devra lire son bus de données (&F400). Sinon, et si on le lui demande, il écrira le contenu du registre en cours sur son bus. Le bit 6 (BC : bit de commande) de &F600 sert à ordonner une action au PSG. Mais voici un tableau récapitulatif.

```
.COPYRIGHT 1985 MICRO-APPLICATION.
.DAMS.

;
;
        ORG  #A000
;
        DI
        LD   B,#F4       ; Port d'acces au bus du PSG
        OUT  (C),A       ; Ecriture du numero de registre
        LD   B,#F6       ; Port de controle du 8912
        IN   A,(C)       ; Lecture de l'environement
        OR   #C0         ; BC et BDIR a 1
        OUT  (C),A       ; PSG : va lire, c'est un ordre
        AND  #3F         ; BC et BDIR a 0
        OUT  (C),A       ; PSG dodo
        LD   B,#F4       ; Bus du PSG
        OUT  (C),C       ; La donnee est posee sur le bus
        LD   B,#F6       ; Port de controle du PSG
        LD   C,A         ; L'environement est toujours dans A
        OR   #80         ; BDIR est force a 1
        OUT  (C),A       ; Le PSG va lire la donnee
        OUT  (C),C       ; PSG redodo
        EI
        RET
;
Text:#38F5        End:#3AC9        # 1D4 Bytes
Hmem:#7539
```

BDIR	BC	Fonction
0	0	Psg fait dodo
0	1	Le Psg met la donnée du registre courant sur son bus.
1	0	Le Psg lit la donnée située sur son bus
1	1	Changement de registre

Comme vous le voyez, cela paraît simple. Mais ce n'est pas tout, car le gentil W8912 possède une manière de lire les données assez spéciale. Voici la marche à suivre. D'abord, il faut savoir qu'il n'est possible d'accéder qu'à un seul registre du PSG à la fois. Disons que, à titre d'exemple, nous allons mettre la valeur 12 dans le registre 1. Première étape, mettre le numéro du registre, ici 1, sur le port &F400. Cela fait, il faut dire au PSG de lire la donnée en mettant BDIR et BC à 1. Cela ne doit pas être fait n'importe comment, car l'environnement du port &F600 doit être préservé. Une lecture du registre &F600 est obligatoire. Il ne reste plus alors qu'à forcer les deux bits de commande à 1, par un OR &C0 par exemple. L'écriture de la valeur obtenue forcera le PSG à lire le numéro de registre préalablement posé sur le bus. Il faut maintenant dire au PSG d'aller se reposer, en mettant ses bits de commande à 0 par un AND &3F par exemple, et toujours en faisant attention à l'environnement. Voilà, nous avons forcé le registre 1 à être le registre courant. Il suffit maintenant de mettre 12 sur le bus du PSG (&F400) et de dire au PSG de lire la donnée, en mettant simplement BDIR à 1 (attention à l'environnement du port &F600). La petite routine assembleur qui suit permet de mettre dans le PSG une valeur dans un registre précisé. Les conditions d'entrée sont les mêmes que celles du CALL &BD34, c'est-à-dire que A contient le numéro de registre et C la donnée.

PEUT MIEUX FAIRE

Je suis absolument désolé de ne pas avoir pu parler ici de tout ce que j'aurais souhaité, mais il faut dire qu'il y aurait de quoi écrire plusieurs livres. Le mois prochain, nous verrons ensemble les différents registres du 8912 et comment faire sa propre scrutation clavier. Bon, eh bien salut, et, surtout, j'insiste, bon courrier. Tchao.

Sined le Barbare

LE SCEPTRE MALEFIQUE



Une île, une histoire façon Tolkien, une vingtaine de personnages à commander, de l'action, de la magie, enfin bref, tout pour faire un chef-d'œuvre. Malheureusement, ce *jeu n'est pas un chef-d'œuvre.* Il lui manque tout de même un *peu de vivacité et de rapidité.* Mais je ne vais pas vous faire languir plus longtemps...

UNE PETITE ILE PAISIBLE

Il y a de cela très longtemps, la paix régnait sur les îles de l'Ouest. Sur son trône de perles, de jade et d'améthystes, le roi regardait son peuple vivre tranquillement. Un jour de printemps, des navires vinrent s'échouer sur les plages. Malgré l'offre du roi de leur fournir de nouveaux vaisseaux, les Gens du Nord refusèrent de partir et demandèrent des terres pour s'installer, menaçant le roi de lui ravir son trône. Le roi fit alors venir les plus grands forgerons de son royaume pour leur faire faire un sceptre magique. Cinq ans plus tard, le sceptre enfin prêt, le roi réunit tous les Gens du Nord pour leur proposer une nouvelle fois de partir ; devant leur refus, il brandit le sceptre, une multitude d'éclairs en sortirent, brûlant la chair des ennemis présents, mais un des envahisseurs réussit à s'emparer du sceptre et pulvérisa le roi. Mais, pour faire cesser la souffrance de son peuple, il jura qu'il servirait le sceptre si celui-ci guérissait tous les hommes blessés.

IL NE FAUT PAS JOUER AVEC LE FEU

Les Seigneurs des Ténèbres, les Umbargs, protègent jalousement leur sceptre. Pour que revienne la paix, vous devez le prendre et le détruire. Pour cela, vous commandez une armée de vingt soldats, comprenant un noble, un magicien, un hérault, un coureur des bois, deux tueurs, deux bourreaux, deux fous, qui sont en fait de remarquables ambassadeurs et dix soldats. Il existe, en plus de votre armée et de celle des Ténèbres, cinq autres armées qui seront vos alliés ou vos ennemis, selon votre comportement. Que faire avec une telle armée ? Lui donner des ordres. A vous de donner les bons.



SELECTION DU LECTEUR DIGESTE

Pour sélectionner un membre de votre armée, il faut pousser le joystick de côté ; lorsque vous obtenez le bon guerrier, un menu vous permet soit de voir où il se trouve sur la carte, soit de vérifier ses qualités ainsi que les ordres qu'il a déjà reçus, soit de le programmer. Si vous choisissez cette option, un menu apparait en pleine page comprenant toutes les actions possibles. Vous ne voyez qu'un de vos personnages à l'écran, mais si un autre est engagé dans un combat, vous entendez le bruit des épées, et l'option WATCH vous permet de le faire apparaître à l'écran. Lorsque le sceptre est découvert, vous devez vous en emparer, mais, pour cela, il faut prendre certaines précautions. A vous de découvrir lesquelles.

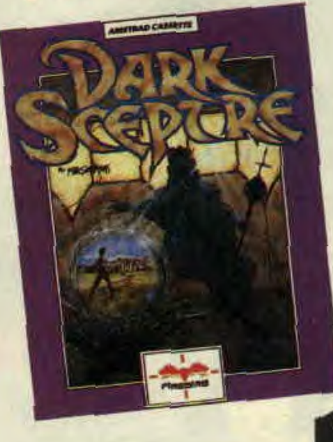
REVUE DE DETAILS

Ce jeu est d'une très grande richesse. Malheureusement, et c'est là où le bât blesse, il est vraiment d'une lenteur affligeante. Le graphisme est très mal servi par une animation trop moyenne ainsi que par des scrollings un peu hoquetants. Enfin, ultime consolation, le bruitage des fers qui se croisent est vraiment très bien fait. Allons, encore un petit effort dans ce style de jeu, et Firebird nous sortira certainement un chef-d'œuvre.

DARK SCEPTRE de Firebird
K7 : 89 F
Disk : 149 F

Graphisme :	2/4
Son :	3/4
Animation :	1/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	4/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	3/4
Longévité :	3/4
Rhaa/Lovely :	3/4
Note :	14/20

70 %



GABRIELLE, TU BRULES MON ESPRIT...



Voilà, cela devait arriver un jour ou l'autre, on aurait préféré que ce soit plutôt l'autre, mais bon, tant pis, il faut faire avec. La terre n'est plus qu'un vaste désert, l'holocauste nucléaire a détruit la race humaine et au troisième top ce sera l'heure du jugement dernier, top, top, top...

Et Dieu dans tout ça ? Rassurez-vous, il ne nous oublie pas ; réconfortant, non ? Enfin il réagit tout de même un peu tard, il ne reste plus que nos âmes à sauver, ce qui n'est déjà pas mal, me direz-vous ! Tout commença par un malentendu ; mécontent de la race humaine, Dieu, en colère, pour punir les humains, fit venir sur terre les mathématiciens. Ces derniers, n'ayant pas tout à fait compris le sens de la blague, firent un peu trop de zèle et inventèrent la guerre nucléaire. Bon, comme c'est l'autre en haut qui nous a mis dans cette galère, c'était à lui de nous en sortir. Mais il devait avoir quelque chose sur le feu parce qu'il vient seulement de se réveiller et nous sommes en l'an (pas de grâce) 3001, soit mille ans après l'holocauste. N'ayant pas pu se déplacer personnellement, le grand cuisinier nous a envoyé l'ange Gabrielle ; tu parles d'un ange, dans le genre guerrier je tire sur tout ce qui bouge, on fait pas mieux ! Nos pauvres âmes brûlant en enfer n'attendaient que lui ou qu'elle, tout le monde sait en effet que les anges n'ont pas de sexe. Eh bien, pour quelqu'un qui n'a pas de sexe, Gabrielle est plutôt canon : un savant mélange de Sabrina et de Samantha Fox. Descendant du ciel avec ses petites ailes, Gabrielle arrive en enfer pour ramener les âmes repenties au paradis, mais les puissances du mal l'attendent au détour des salles ; tous les démons des ténèbres et des robots de tout poil sont mobilisés pour l'empêcher de trouver la clé ouvrant la porte de la salle où sont retenues les âmes prisonnières. Lucifer s'attend (satan... ah dur !) à une bataille sans merci, mais il a un avantage, il est sur son terrain. L'enfer étant assez bas de plafond, les ailes de notre ange sauveur ne lui permettront pas de faire des loopings, mais enfin elles suffiront pour passer de salle en salle dans des décors aussi effrayants les uns que les autres. Les routes de l'enfer sont non seulement pavées de mauvaises intentions mais aussi d'embûches. Pour passer sans trop de casse,



Gabrielle a intérêt à ramasser les cœurs qu'elle trouve sur sa route et qui lui donneront des vies supplémentaires ; cela ne sera pas du luxe, l'endroit est si mal fréquenté ! La lutte acharnée que mène l'envoyée du voisin du dessus est très mal engagée. Le plomb se digère très mal, même quand on s'appelle Ange. Bon, c'est pas la fin du monde (manière de parler, vu qu'elle a déjà eu lieu). Quelques potiches traînant là lui redonneront des forces. Passant à travers les murs (mais si c'est possible!), lançant ses épées en pleine poire de ses ennemis, sortes de R2D2 qui auraient mal tourné, notre ange sexy va avoir bien du mal à mener sa mission à bien ; d'autant que la gestion avec le joystick ou au clavier aurait pu être meilleure. Si c'était un effet de sa divine bonté, Gabrielle pourrait se grouiller un peu parce que, comme sauna, on peut trouver mieux que l'enfer ; et puis, surtout, notre démon gardien des âmes n'est pas avare de coups de fourche. Gabrielle, tu brûles mon esprit et j'ai les doigts de pied qui chauffent...

Saint IGOR à qui il sera beaucoup pardonné

GABRIELLE, distribué par UBI SOFT
K7 : 140 F
Disk : 180 F

Graphisme :	3/4
Son :	1/4
Animation :	2/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	2/4
Scénario :	2/4
Ergonomie :	2/4
Notice :	3/4
Longévité :	3/4
Rhaa/Lovely :	3/4
Note :	12/20

60%





DES HELICES A REACTION



Enfin un logiciel pour les pacifistes qui n'ont pas froid aux yeux. Ni duel guerrier, ni promenade en avion de tourisme, BEE GEE AIR RALLY est une course d'avions, sans haine, mais sans merci. Les petits fondus du manche à balai vont pouvoir s'éclater à l'aise.

Mon moteur est gonflé à bloc. Les freins, serrés à en bouffer la garniture, empêchent mon monstre des airs de rouler sur la piste. O.K., tout est paré ; mon avion prend de la vitesse. Je tire sur le manche à balai. Après quelques soubresauts, hoquets d'excitation à n'en pas douter, ma furie prend enfin l'air (on prend bien la mer). Dès que je sens que le plancher des vaches a quitté mes roues, je regarde le compteur : il m'indique le temps maximum qu'il me reste pour finir l'épreuve, et égrène les centièmes à une vitesse que je ne lui connaissais pas. Je pousse à fond le joystick pour faire piquer mon avion et lui faire prendre de la vitesse. Pas question de faire baisser le régime moteur, la seule façon d'accélérer ou de ralentir consiste à descendre ou à monter. Tout le contraire de la vie, quoi ! Car comme le disait mon papa, qui était vendeur de bibles à la sauvette : "Dans la vie soit tu fonces et tu montes, soit tu ralentis et tu te casses la gueule."

CA VA FAIRE MAL

Les premiers pylônes apparaissent. Si vous ne connaissez pas les courses d'avions, je vais vous en définir un brin le mode de fonctionnement. Un tas de fous volants dans de drôles de machines d'une puissance à faire frémir un troupeau de chevaux-vapeur se regardent en coin avant que le starter n'abaisse son drapeau. Soudain, dans le rugissement des moteurs en étoile, le départ est donné. Il est loin le bon vieux temps de la chevalerie aérienne de la Première Guerre mondiale. Les barbares sont dans la plaine, enfin je devrais plutôt dire dans les airs. Le but de la course est d'arriver le premier en passant au milieu des pylônes et en évitant au maximum les autres avions, pas par peur de les abîmer mais tout simplement pour éviter de détruire son propre avion et de se retrouver bêtement accroché à un arbre par son parachute, sous l'œil hilare d'un oiseau (de mauvais augure s'entend). Bon, comme je le disais précédemment, tout ce beau monde se retrouve dans la nature.

LES COUPS DE LA COURSE

Dans la première manche, je dépasse mes adversaires un à un, jusque-là pas de problème. Le joystick répond très rapidement à la moindre de mes sollicitations. Mais voilà-t-y pas que, pendant la deuxième, ces tordus s'amusent à voler en binôme, ou alors c'est moi qui ai bu un coup de trop. Mais non, j'arrive à passer au milieu. Euh... pas à tous les coups, je me frotte les ailes sur une paire un peu serrée. On n'est pas passé loin de la catastrophe. Ouf, c'est l'arrivée. Mon avion atterrit tout seul, normal, il est bien dressé. A la quatrième manche, les organisateurs, encore plus loufoques que les participants ont décidé de faire une spéciale ; ils se sont amusés à suspendre des ballons, qu'il faut crever avec son avion. Cette petite épreuve passée, on recommence mais au niveau deux, celui-ci finissant par une spéciale slalom.

PLUS DURE SERAIT LA COURSE

Il est quand même regrettable que le soft ne soit pas réellement une course d'avions. Il s'agit en fait d'un combat contre la montre, les autres avions n'étant que des obstacles. Quant au tracé, la moindre sortie vous fait perdre du temps car le chrono accélère dès qu'apparaît le message off course. Mais il n'existe pas de classement de la course, excepté un classement des vingt meilleurs scores qui se sauvegarde sur la disquette. Une bonne idée, que l'on aimerait voir plus souvent. Si, en plus de cela, on ajoute une animation et des scrollings très fluides, vous vous retrouvez avec un jeu sympathique, mais qui manque franchement d'intérêt.

LIPFBERG

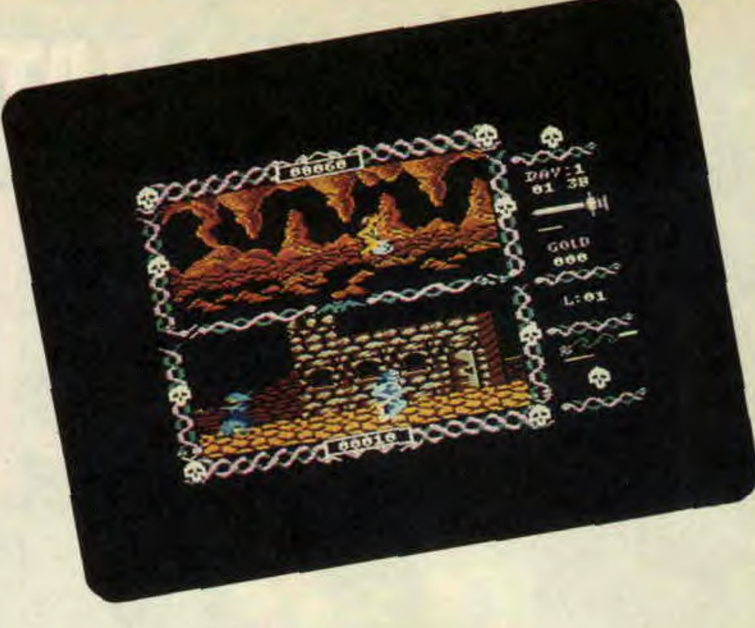
GEE BEE AIR RALLY de Activision
K7 : 99 F
Disk : 149 F

Graphisme :	3/4
Son :	3/4
Animation :	3/4
Difficulté :	2/4
Richesse :	3/4
Scénario :	1/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	2/4
Longévité :	2/4
Rhaa/Lovely :	2/4
Note :	12/20

60%

SANG POUR SANG





C'est le printemps dans la vallée de Gad, le mois de Weir vient juste de débuter, annonçant comme chaque année la période de la Grande Chasse... *et vous adorez ça !*

LE JOLI MOIS DE WEIR

Les crêtes acérées qui ornent délicatement votre tête se hérissent de plaisir, et le venin brûlant qui dégouline de vos crocs laisse une traînée luisante sur les écailles bleutées de votre corps. Vous êtes le Firedrake ! Bientôt, vous vous lancerez à la poursuite de l'esclave choisi pour vous servir de gibier. Pendant cinq jours vous traquerez cet humain à travers tout votre *domaine, et si à la fin du cinquième jour* l'esclave est parvenu à sortir de la vallée, alors il sera libre... Un éclair de malice traverse le rouge vif de vos yeux : il ne vous semble pas qu'un seul esclave ait jamais réussi à vous échapper, non ?

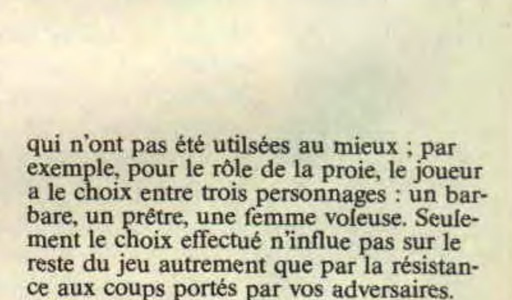
LA VALLEE SANGLANTE

Cette fois-ci, vous vous êtes mis dans le pétrin jusqu'au cou, et le prix à payer est un voyage dans la vallée de Gad... Dans le genre tous frais compris, avec chaînes et fouet à l'aller et petit déjeuner compris au retour... *Précision utile : le petit déjeuner*, c'est vous ! Bon, pas de panique, tout n'est pas encore joué. Vous avez cinq jours devant vous, les sbires du Firedrake (que ses os pourrissent dans l'auge de la truie qui lui a servi de mère) vous ont laissé votre épée, et, par le crâne de vos ancêtres, vous allez montrer à ce gros reptile puant ce que valent les guerriers du Nord ! Vous vous mettez en route. *Ils vous ont lâché* dans la clairière des dolmens, vous allez essayer de sortir au plus vite de la vallée, mais pas avant d'avoir plongé votre épée dans la gorge du Firedrake, le maître de l'endroit appelé la Vallée Sanglante.

TIREZ LA CHASSE

BLOOD VALLEY est un jeu réellement conçu pour deux joueurs, avec une option pour jouer en solo. Dans le jeu à deux, un joueur est le chasseur, l'autre est le chassé. Ca veut dire quoi, un jeu réellement conçu pour deux joueurs ? Ca veut dire que, sur l'écran de votre CPC, il y a deux fenêtres ouvertes (*certains objecteront que ça fait* courant d'air, ce à quoi je répondrai que non), et dans chacune de ces fenêtres se déplace un personnage. Dans la fenêtre du haut, se tient le personnage chassé, et par déduction (bonjour inspecteur Budget) dans la fenêtre du bas sévira le chasseur. Tout cela serait bel et bon si la qualité du jeu avait suivi : les graphismes en mode 0 ne permettent pas une grande finesse dans le dessin des personnages, les décors sont très colorés, parfois même trop, rendant alors l'écran illisible. Et le principe du jeu est restreint à la traversée de divers écrans, avec appui sur le bouton feu pour vous débarrasser des adversaires qui entravent votre progression. L'interaction entre les deux joueurs n'intervient que lorsque le chasseur a rejoint sa proie ; un combat s'engage alors et le premier dont le niveau d'énergie atteint zéro a perdu. Pas terrible, hein ? Cela est d'autant plus dommage que le scénario de base fourmillait d'idées





qui n'ont pas été utilsées au mieux ; par exemple, pour le rôle de la proie, le joueur a le choix entre trois personnages : un barbare, un prêtre, une femme voleuse. Seulement le choix effectué n'influe pas sur le reste du jeu autrement que par la résistance aux coups portés par vos adversaires. Dommage...

ALIAN

BLOOD VALLEY de GREMLIN GRAPHICS
K7 : 95 F
Disk : 140 F

Graphisme :	2/4
Son :	2/4
Animation :	2/4
Difficulté :	2/4
Richesse :	2/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	2/4
Notice :	3/4
Longévité :	2/4
Rhaa/Lovely :	2/4
Note :	11/20

55 %



PLATE-FORME

MORNE PLAINE



Suspendu entre terre et ciel, dans un univers fantastique où les arbres dessinent d'étranges arabesques de leurs branches entrelacées, des crânes, des loups-garous et des fantômes errent au hasard, l'air hagard. Un petit zombi, indécis et sans souci, cherche en catimini un raccourci pour une histoire sans péripétie.

Petit zombi, c'est vous qui l'êtes cette fois-ci. Les yeux rouge sang, les cheveux jaunes comme le blé bien mûr et revêtu d'un suaire blanc, vous devez traverser toute une série de plates-formes pour retrouver votre monde souterrain, dont une force obscure vous a tiré. Evidemment, rien ne sera simple et vous devrez affronter toutes sortes de danger. Le vide, d'abord, celui qui entoure chacune des plates-formes, sortes de petites planètes plates aux contours escarpés, où pousse une végétation bizarroïde. Les créatures qui la peuplent, ensuite, et au contact desquelles vous perdrez à chaque fois un peu plus de votre énergie vitale. Les bombes à retardement, enfin, qui sont disposées au hasard et qui vous obligent à prendre de nombreux risques en vous poussant à vous précipiter dans le vide pour échapper au compte à rebours fatidique. Heureusement, pour affronter tous ces dangers, vous disposez de quelques armes que vous glanerez au cours de votre chemin. Mais il s'agira de bien les utiliser, car vous ne pouvez en transporter qu'une seule à la fois.

BIZARRE, VOUS AVEZ DIT BIZARRE

C'est toute la conception de ce soft qui est bizarre. A commencer par le style de graphisme choisi par les auteurs. C'est un mélange vraiment heu... bizarre de dessins naïfs, inspirés par les films fantastiques et la BD d'horreur. Les plates-formes sont suspendues en plein espace, avec de temps à autre une planète lointaine qui découpe de sa silhouette bleue le ciel noir du vide galactique. Les personnages, vos ennemis, qui vous poursuivent sont aussi divers que heu... bizarres ; tantôt ils paraissent tirés d'un film de science-fiction, comme les espèces de tubes surmontés par une tête en forme de bouche, tantôt ils ressemblent à des ressorts ou à de gros paquets cadeaux pris de folie. Enfin, les armes que vous pouvez utiliser sont elles aussi vraiment heu... bizarres et pas vraiment en accord avec l'ambiance heu... bizarre qui règne dans ce soft puisqu'il s'agit de traditionnelles épées, voire de simples ciseaux. Mais le plus heu... bizarre dans cette histoire, c'est le héros lui-même, qui n'a ni jambes ni bras et qui semble se déplacer comme s'il se trouvait sur des patins à roulettes... Heu...Bizarre, non ?



PLATE-FORME, C'EST PAS A FORME

Qu'est-ce qui fait la différence entre un bon jeu et un jeu moyen ? Le plaisir que l'on éprouve à y jouer, me répondrez-vous tous en coeur. Et vous aurez raison. C'est pour ça que PLATE-FORME est un jeu moyen. A cela deux raisons majeures. La première, c'est l'absence d'originalité du scénario, et la deuxième, beaucoup plus importante, c'est le manque de précision dans les mouvements du personnage et la mauvaise tendance qu'ont eue les programmateurs à vouloir hacher le déroulement du jeu par des passages difficiles où l'on est obligé d'avancer lentement, à petits coups de joystick. Dommage.

PLATEFORME de M.B.C.
Prix : n.c.

Graphisme :	3/4
Son :	2/4
Animation :	2/4
Difficulté :	2/4
Richesse :	2/4
Scénario :	1/4
Ergonomie :	1/4
Longévité :	2/4
Rhaa/Lovely :	2/4
Note :	9/20

45%



REVOLUTIONNAIRE !

En tant que plus ancien des commandants de sous-marin russe, vous avez eu l'honneur d'être désigné pour tester la dernière réalisation de la technologie navale soviétique : un sous-marin si silencieux, possédant un système de propulsion si révolutionnaire qu'il en devient presque indétectable. Honneur d'autant plus redoutable que vous avez vos propres plans ...



PASSEZ AU ROUGE !

Dans votre cas, ce serait plutôt le contraire. Vous avez en effet décider de quitter le camp soviétique et de livrer le sous-marin RED OCTOBER à l'armée des Etats-Unis. Votre équipage ne se doute de rien, et ce ne sera pas une mince affaire que d'éviter d'éveiller ses soupçons. De plus, à bord de tout navire oviétique de quelque importance, se trouve un officier du KGB, d'un rang élevé, qui ne manquera pas de détecter la moindre anomalie. *Peu après le départ vous le tuez.* Hop ! ni vu ni connu. Cependant la marine russe a été alertée et tous les moyens vont être mis en oeuvre pour vous empêcher de livrer le bâtiment à la flotte américaine, *même si cela implique la destruction pure et* simple du RED OCTOBER.

CAPITALISME !

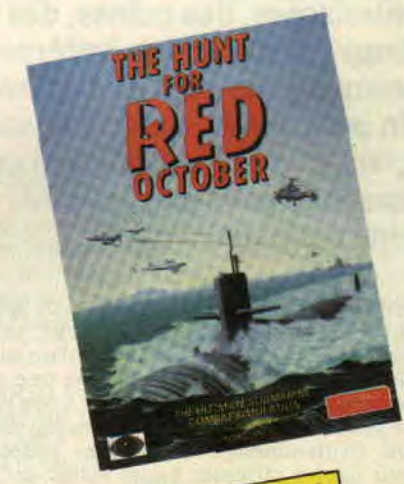
Le décor est planté, place à l'action ! THE HUNT FOR RED OCTOBER est présenté comme la simulation ultime de combat sous-marin, qu'en est-il dans les faits ? Tout d'abord sachez que le packaging du logiciel est des plus complets : un manuel d'utilisation très copieux (en anglais malheureusement), *avec photos d'écran pour la localisation* de chaque fonction (bien que les écrans soient tirés de la version Atari ST, mais les corrections à faire sont précisées), une carte à placarder sur un mur proche de votre bécane, *avec la silhouette de tous les navires* susceptibles de croiser votre chemin, ensuite un superbe poster couleur, et enfin un badge RED OCTOBER CREW très, très classe. Un design aussi luxueux relève tout simplement du capitalisme le plus éhonté, qui s'en plaindrait ?

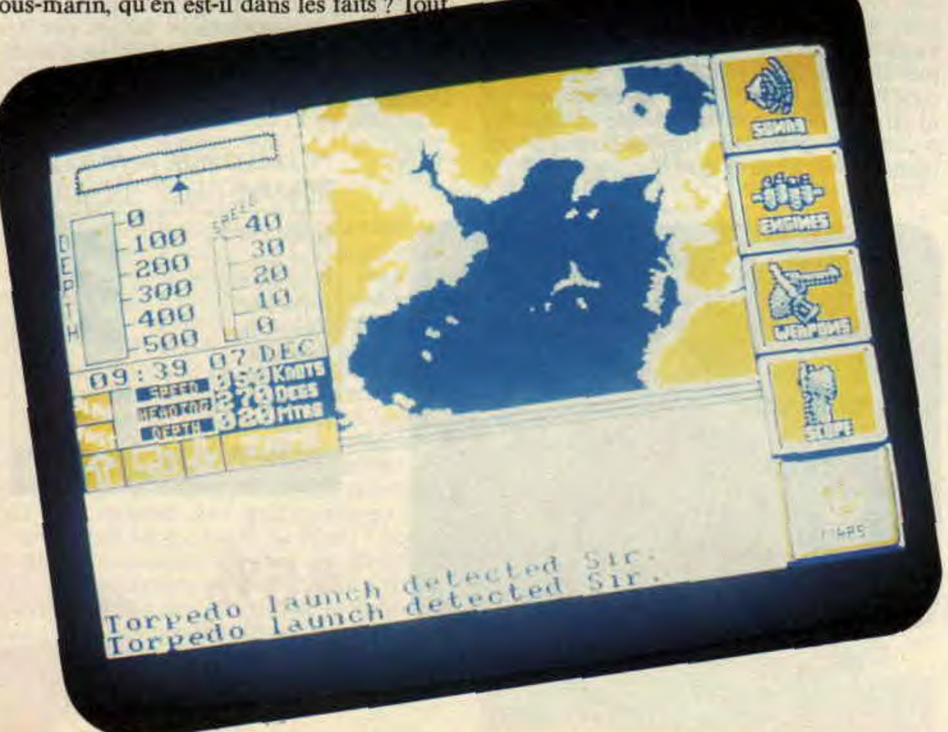
ENGAGEZ-VOUS !

La réalisation du logiciel maintenant : sachant que ce jeu provient d'une adaptation de ST, j'éprouvai quelques craintes quant à la qualité du produit sûr Amstrad. Je fus rapidement rassuré, il y a bien sur une perte *inévitable au niveau des graphismes,* mais l'essentiel est conservé : richesse des paramètres à controler, clarté des écrans et ergonomie des commandes (contrôle par icônes). De toute façon, c'est la dimension stratégique qu'il importait de bien rendre. Le pari est réussi du fait de la disposition judicieuse de l'écran : le joueur peut avoir rapidement accès à toute information et peut donc se consacrer tout à loisir à la stratégie qu'il va développer. L'écran est partagé comme suit : sur la partie gauche les informations générales, compas pour la direction, date, vitesse et profondeur du sous-marin. A l'extrême droite, une colonne d'icônes qui permettent de sélectionner les fonctions sur lesquelles vous voulez agir : sonar, salle des machines, armement, cartes, périscope. Chacun de ces icônes, une fois sélectionné, fait intervenir des changements dans l'affichage de la partie centrale de l'écran : si vous choisissez la carte, vous verrez apparaître une carte détaillée de la région Nord Atlantique avec les dernières positions connues des navires US et soviétiques. Si vous choisissez l'option sonar, vous verrez apparaître une carte sonar des profondeurs dans lesquelles vous évoluez. Tandis que l'option périscope vous donnera une vue de la surface et des navires aux alentours. Pour la salle des machines, vous choisissez le mode de propulsion nucléaire ou *diesel. Il vous faudra réussir à jongler avec* tous ces paramètres pour arriver à la date et à l'heure fixées pour votre jonction avec l'armée américaine. Bonne chance !

ALIAN

THE HUNT FOR RED OCTOBER* de *ARGUS PRESS SOFTWARE
Prix : n.c.





Graphisme :	2/4
Son :	2/4
Animation :	2/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	4/4
Scénario :	4/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	3/4
Longévité :	3/4
Rhaa/Lovely :	3/4
Note :	14/20

70 %

CHAPEAU

Ce mois-ci encore, la moisson a été bonne. Il n'empêche que j'ai dû faire pour vous le tour des éditeurs de logiciels *éducatifs. Même que ç'a été* un véritable plaisir puisque je pensais à vous et que je me disais, en déambulant dans la *ville glauque et puante sous* une pluie d'enfer (mais l'endroit vaut l'enfer) : "Qu'est-ce que je vais bien pouvoir leur dénicher comme trésor, à mes trésors ?" Oui, c'est bien vous, ne rougissez pas, ne vous retournez pas non plus. J'aime bien qu'on me regarde quand je parle. Donc, je vous disais que la moisson avait été bonne. Je corrige le tir (car je viens juste de retrouver la clé du champ de tir), la moisson a été plus riche que bonne. Il y a de la quantité et pas toujours de la qualité. Ne croyez pas que j'aie mes humeurs, que j'aie mal dormi ou que je me *sois engueulé avec mon* meilleur copain. Je vais vous expliquer pourquoi certains programmes m'ont plu et les autres pas. Attention ! Subjectif mais honnête ! Je vous donnerai même mes critères d'appréciation. Vous êtes priés de me les rendre à la fin de cette délicieuse lecture. En fait, j'avais trouvé des choses intéressantes, mais pas toujours folichonnes, quand, par un matin printanier, il me fut apporté par un coursier sur son destrier TROUBADOURS de Lankhor. Un régal, une merveille. Laissez-moi prendre ma viole et vous en conter l'histoire. Oyez bonnes gens...

LOIN, SUR LES ROUTES DE LA DOULCE FRANCE

L'histoire pourrait commencer ainsi... Avec TROUBADOURS, qui est présenté comme une aventure poétique et musicale, on a tout de suite l'impression de pénétrer dans un autre monde : le monde du Merveilleux. Un château, au loin, sur une colline. Au premier plan, sur un cheval, un couple de troubadours. Le décor est planté. Les couleurs sont sobres. Le graphisme est magnifique et les notes qui s'égrènent composent un air du Moyen Age. On est dans l'ambiance et on n'en sortira plus jusqu'à la fin de l'aventure. Car ce logiciel éducatif ("un bien beau logiciel comme on souhaiterait en voir plus souvent", diraient les Nuls sur Canal+) est une *aventure au cours de laquelle vous devrez* subir un certain nombre d'épreuves. Et vous en acquitter le mieux possible pour franchir les obstacles et arriver au but : délivrer la princesse triste Viviane, retenue par l'infâme seigneur Kantor dans le château de Roc-Noir. *D'abord, vous vous choisissez un nom* (aux sonorités moyenâgeuses, évidemment) puis, au hasard des chemins peu sûrs, peuplés de brigands et de malandrins, vous arrivez à la croix du Destin. Là, sorti de nulle part, vous rencontrez l'enchanteur CORWIN, qui tout au long du jeu (c'est vraiment un jeu intelligent où l'on apprend des tas de choses sans en avoir l'air, je rêve...) vous tiendra lieu de protecteur. Mais à une condition : que vous vous montriez à la hauteur de l'épreuve sur les CONTES et les LEGENDES à laquelle il vous soumet. Vous vous en tirez, haut la main, comme moi, ou de justesse, comme un quelconque manant. Puis, vous passez votre chemin jusqu'à la forêt d'Ambre. Là, pendant que votre programme émet des chants d'oiseaux, le gnome-musicien Dworkin vous propose de reconnaître des notes et de reconstituer une phrase musicale. En réussissant, vous bénéficiez d'indices et d'un mot secret pour aller de l'avant.



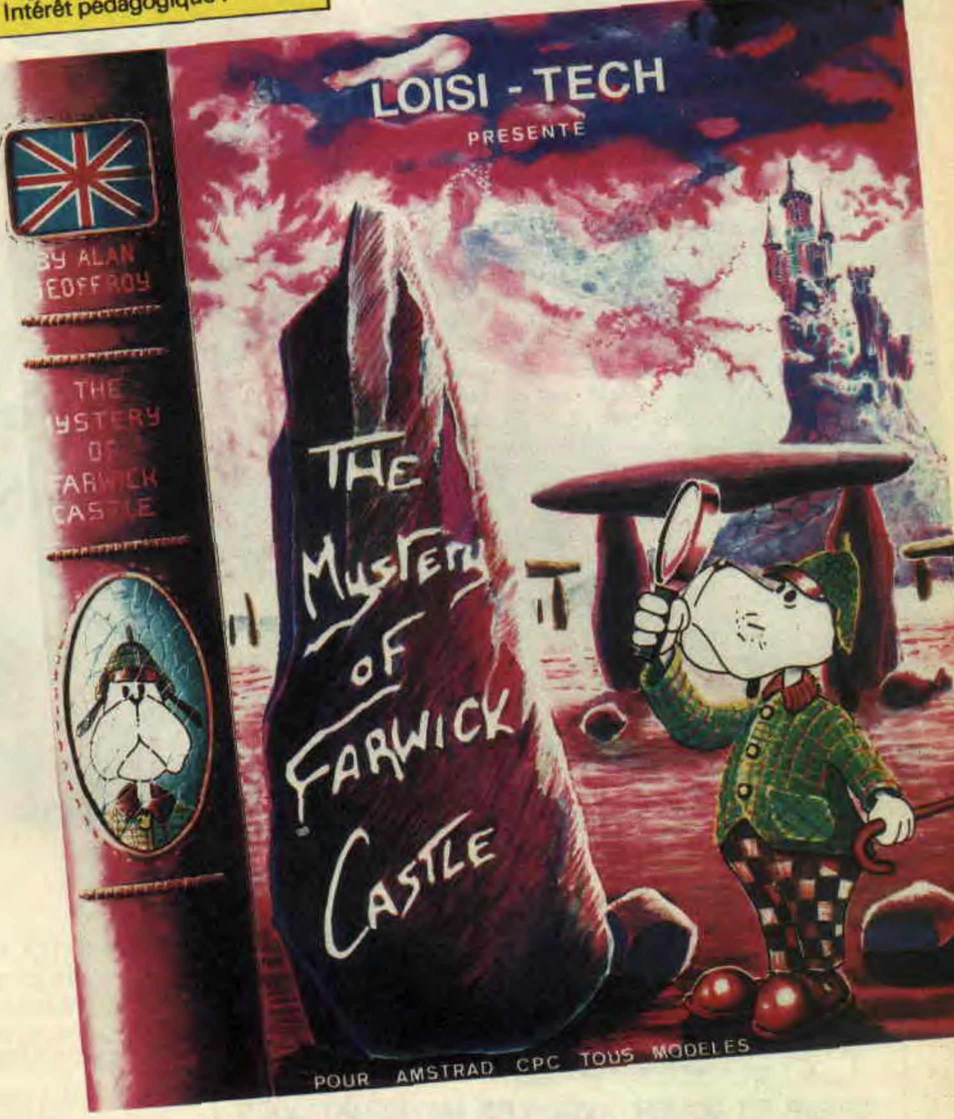
Avant d'atteindre votre but, d'autres embûches vont parsemer votre route, mes gentils damoiseaux. *Il vous faudra avoir l'œil et le* bon. Et l'oreille aussi. Après avoir franchi la lande de Guernemeur au son du galop, vous rencontrez le poète distrait qui s'est allégrement emmêlé dans ses vers et ses rimes. Il vous demande de l'aider à démêler l'éche-

veau, car il a l'air de poéter plus haut que son luth (d'où la célèbre expression proverbiale : il ne faut pas... etc., qui nous vient direct du Moyen Âge, qui l'eût cru ?).
Mais, comme vous êtes très fort et que vous vous tirez à merveille de toutes les épreuves, voici que déjà se profile à l'horizon les formes gigantesques et terrifiantes du château de Roc-Noir. Muni d'un nouveau mot de passe donné par votre protecteur, l'enchanteur Corwin, vous pouvez franchir le pont-levis. Averti par un garde des dangers que vous encourez, vous vous sentez paré pour affronter le terrible seigneur Kantor. Ce dernier vous demande de lui dresser son portrait. Il s'agit de trouver le bon mot parmi les différentes propositions. Gare au cachot ou aux oubliettes si tel ou tel terme ne convient pas au seigneur et maître du cru.
Le portrait s'avère juste convenable. Vous êtes invité à distraire, par vos chants et vos poèmes, la noble compagnie de gentilshommes et de gentes dames. Mais surtout, saurez-vous dérider la triste princesse et l'arracher aux griffes de cet odieux personnage de Kantor ? Mystère... Comment allez-vous y parvenir et quelle sera votre récompense ? Ne comptez pas sur moi pour tout vous dévoiler. Je vous en ai déjà trop dit.
TROUBADOURS c'est "une autre conception de l'éducatif", comme le dit sa publicité. On y souscrit volontiers. C'est aussi la nôtre. Ne pas avoir l'impression d'apprendre, c'est encore la meilleure façon d'apprendre. Pour faire tout le programme (ne vous privez pas de ce petit plaisir), il faut une heure et demie à deux heures, mais on ne perd pas son temps. En plus, on a la possibilité d'entrer dans le logiciel à plusieurs niveaux, ce qui évite les redites inutiles.
Sur l'autre face de la disquette, des jeux éducatifs reprennent les exercices du jeu d'aventures. On se demande pourquoi. Un peu comme si les auteurs avaient eu soudain le vertige de leur audace, celle de proposer de l'éducatif au travers du ludique. Allez, c'est l'unique petit reproche que l'on peut faire à ce programme qui frôle la perfection.

TROUBADOURS de LANKHOR
K7 : 175 F
Disk : 199 F

Graphisme :	4/4
Présentation :	4/4
Ergonomie :	4/4
Notice :	2/4
Intérêt pédagogique :	3/4

Graphisme :	2/4
Présentation :	sur maquette
Notice :	sur maquette
Ergonomie :	4/4
Intérêt pédagogique :	4/4



Dans un numéro précédent, nous vous avons déjà dit tout le bien que nous pensions de Down Town Hero chez le même éditeur. Le petit héros, qui s'appelle Holmy et ressemble à Droopy (You know what ? I'm happy), revient pour de nouvelles aventures. Comme il a toutes les qualités de déduction de Sherlock Holmes, il nous amène à travers des textes et des exercices d'anglais à découvrir le vieux parchemin laissé à la postérité par un mystérieux fantôme écossais. Le programme est en noir et blanc. Le graphisme est un peu léger mais il est animé. Quand vous tardez à donner votre réponse, une petite souris (mouse mais pas Mickey) s'impatiente : "Grouille-toi un peu". Le programme possède un dictionnaire et paraît d'un bon niveau pour une classe de troisième ; mais, par ces menus successifs affichés, il dispose d'un bon chemin pour cheminer vers le parchemin. Have a good walk !

SCOOPS TOUJOURS, TU M'INTERESSES

Tout ce que je vous dirai dans cette rubrique que je tenterai d'alimenter chaque mois (alimentaire, mon cher Watson), ne le répétez pas, gardez-le pour vous. C'est de l'exclusif, de la première bourre, du "encore tout chaud". Il a fallu que je me batte pour soutirer l'info. J'ai parfois perdu des plumes. C'était dur... mais il le fallait. Le devoir avant tout. Et pouvoir dormir ensuite du sommeil du juste, avec le sourire béat de la mission accomplie : LE SIDA ET NOUS (Carraz) sort sur CPC fin juillet. D'ici là, il faudra prendre vos précautions. En tout cas, le progamme est superbe. Le graphisme est superbe. La conception est superbe. Superbe. J'ai parfois l'impression de me répéter mais c'était pour vous allécher. Dès qu'il sort, je vous en fais une tartine. Toujours chez Carraz, l'été et ses beaux jours, dont le soleil ne manquera pas de chauffer vos frêles épaules, verront la sortie de VIE ET MORT DES DINOSAURES et de ROMAN POLICIER, qui existent déjà sur PC. Ne reculant devant aucun sacrifice, je vous en parlerai à leur sortie.
Chez Hatier, le Kit éducatif troisième et seconde, c'est pour bientôt, même que, peut-être, à l'heure où nous mettons sous presse... selon la formule consacrée. Toujours chez Hatier, et bien sûr, sur CPC, DEFI A L'INTELLIGENCE. Les imbéciles, les médiocres et autres niais, c'est le moment ou jamais de ne pas en perdre une : Marco Merowicz, le célèbrissime inventeur du Mastermind, sort en même temps son livre et un logiciel qui porte le même titre. Plus facile à retenir pour les sous-doués. Enfin, chez Loisitech, deux innovations sur CPC pour fin mai : un dictionnaire anglais-français et un Auto-dico, un "Do it yourself", pour ceux qui ne sont pas satisfaits de ce qui existe. Après tout, on n'est jamais aussi bien servi que par soi-même.

CHAPEAU

LA MOOR, TOUJOURS LA MOOR

La moor, pour les deux ou trois parmi mes fidèles lecteurs qui ne seraient encore jamais allés en Ecosse, c'est la lande toujours verte à cause de l'humidité (the wet weather qu'on peut traduire par : il pleut tout le temps dans ce satané pays). Eh bien, c'est justement dans ce décor sinistre que se déroule l'action de ce logiciel d'anglais THE MYSTERY OF FARWICK CASTLE édité par Loisitech.

Chez Logys, viennent de sortir deux programmes sympathiques dont on ne peut vraiment pas dire qu'ils débordent d'imagination ou d'innovation, mais ils permettent de passer un bon moment ; il s'agit de QUESTIONS-REPONSES et de JEUX EDUCATIFS volume 1.

QUESTIONS-REPONSES est une suite de questionnaires à choix multiples tirés de la revue Okapi. Il y en a pour tous les goûts : cela va des "Dinosaures" au "Racisme" en passant par "Léonard". Au total, vingt-quatre questionnaires de huit QCM chacun. On peut aussi modifier un questionnaire ou en créer un de toutes pièces.

QUESTIONS-REPONSES, de LOGYS.
Disk : 240 F

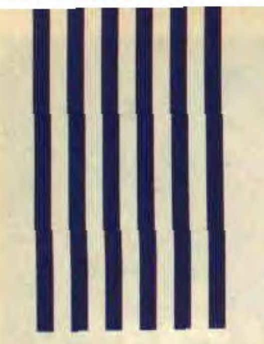
Graphisme :	0/4
Présentation :	1/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	3/4
Intérêt pédagogique :	3/4

JEUX EDUCATIFS présente quelques jeux intéressants comme le "billard", qui familiarise avec l'espace et la symétrie (et en plus la salle n'est pas enfumée), ou le "labyrinthe", qui apprend aux petits comme aux grands (bon, d'accord, je me suis planté de temps en temps) à maîtriser l'espace et la vitesse.

JEUX EDUCATIFS, de LOGYS.
Disk: 290 F



Graphisme :	2/4
Présentation :	2/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	inexistante
Intérêt pédagogique :	2/4



UNE LOGITHEQUE A PEU DE FRAIS

Il est pas frais mon poisson, il est pas frais ! Certes, mais cela fait quand même du bien . Quoi de plus triste qu'un CPC affamé en quête de soft ? Les éditeurs ont compris le message. Les nouveaux venus au club CPC ont du retard à rattraper et le prix des jeux ne leur permet pas de monter, en quelques mois, une logithèque digne de leur machine...

Demande égale money et les éditeurs ne se font pas prier pour racler leurs fonds de tiroir et nous fournir à qui mieux mieux des compilations dans tous les sens. Voici les dernières en date, à vous de choisir celles qui correspondront le mieux à votre nature ludique.

DE L'ERE, DE L'AIR

Et Ere Informatique nous en donne avec cette compilation appelée les Hits de l'Aventure. Trois jeux seulement, dans une petite malette style mini-perceuse, mais tous trois sont d'un niveau correct.

Tout d'abord HARRY & HARRY : avec son graphisme en noir et blanc (ambiance série noire garantie), il vous plonge dans le Los Angeles de l'avant-guerre. Après avoir été enlevé, il vous faudra vous échapper d'une cave humide, puis retrouver la boîte de Rajmahal.

Avec 1001 B.C., le cadre est tout différent. Après le siège de Troie, Ulysse aimerait bien revoir sa Pénélope. Mais les dieux en ont décidé autrement. Un long périple autour de la Méditerranée commence. Déjouer les ruses des monstres et maintenir la discipline au sein du groupe, telles sont les tâches principales du plus grand voyageur de la mythologie.

Troisième jeu, SRAM, premier soft du trio infernal qui, plus récemment, a commis ce superbe jeu qu'est QIN ; SRAM est le type classique du jeu d'aventures. Le héros, brusquement projeté dans un monde où la magie et le rêve ont pris le pas sur la science et le progrès, doit délivrer la famille royale retenue par le grand prêtre Cinomeh (Hé Monique, en verlan). On peut reprocher à ce jeu sa simplicité relative, mais celle-ci a l'avantage de le rendre abordable aux débutants en la matière.

Cette compilation permettra donc aux nouveaux possesseurs de CPC d'entrer dans la grande famille des adeptes du chef, les jeux proposés étant suffisamment faciles pour ne pas les dégoûter des jeux d'aventures.

LES HITS DE L'AVENTURE (vol.1)
Disk : 250 F

UN MIKE HAMMER A MOI TOUT SEUL

LES PRIVES de Infogrames est une compilation réunissant des jeux ayant comme point commun la recherche. Les deux premiers, L'AFFAIRE VERA CRUZ et L'AFFAIRE SYDNEY, sont des enquêtes policières, enfin gendarmesques ; grâce au réseau Diamant (qui protège l'émail des dents), vous devrez découvrir, en interrogeant les différents services accessibles par ce réseau, le meurtrier de la belle Vera ou de Sydney. Une première phase de jeu vous amène sur les lieux du crime, où vous devrez relever les indices. Par la suite vous pourrez faire témoigner les différentes personnes mêlées de près ou de loin à ces drames. Pour les fainéants du stylo, il est même possible de brancher votre imprimante. A vous de faire preuve de perspicacité pour que le crime ne reste pas impuni.

Le jeu suivant, L'HERITAGE, comporte trois parties. Dans les deux premières, après le décès de votre vieille tante, le notaire vous demande de venir d'urgence à son étude. Il vous faut sortir de votre immeuble, en évitant ou en satisfaisant les différents créanciers qui vous courent après. La troisième partie, complètement différente, est un ensemble de jeux de casino : le jackpot, la boule et le craps.

Le dernier jeu, LA FORMULE, est, à la différence des autres, un jeu d'arcades. Le professeur Nitro, ayant avalé par étourderie sa solution, se retrouve réduit à la taille d'un insecte ; il lui faut récupérer les morceaux de sa formule dans une poubelle pleine de mouches, de fourmis et de gouttes d'acide effrayantes. Il dispose de moyens de défense à l'intérieur de sacs parsemés un peu partout. Une bonne compilation pour les amateurs de jeux policiers.

LES PRIVES de INFOGRAMES
K7 : 140 F
Disk : 190 F











FANS D'ARCADES A VOS MICROS

Cette supercompilation d'Imagine va ravir les fous du joystick ; elle s'appelle KONAMI'S ARCADE COLLECTION. Le titre est déjà un programme à lui tout seul. Cette compilation comprend dix jeux. Fantastique ! Le Kung-fu est à l'honneur puisqu'on le retrouve dans trois softs : SHAO-LIN'S ROAD, YIE AR KUNG-FU I et II. Dans le premier de ces trois jeux, il faut combattre une bande de ninjas pour rejoindre le chemin de la liberté. Dans le second, il vous faudra combattre successivement plusieurs ennemis, possédant chacun des armes différentes, pour devenir grand maître ès arts martiaux. C'est un excellent jeu, dont la suite a malheureusement terni quelque peu l'éclat. En effet YIE AR KUNG-FU II n'est pas du tout à la hauteur de son petit frère. Vous devez combattre huit adversaires, mais vous disposez de mouvements d'attaque moins nombreux que dans la première version. En bref, les autres softs que vous pourrez trouver sur cette compilation : JAIL BREAK ou comment mater une révolte dans une prison ; MIKIE ou comment faire parvenir une lettre d'amour à son amie ; HYPERSPORTS ou plus sportif que moi, tu meurs ; GREEN BERET ou comment infiltrer l'ennemi pour lui soutirer ses prisonniers ; NEMESIS ou comment, seul dans mon vaisseau, je détruis toutes les forces de l'espace ; JACKAL ou comment, en quelques leçons, j'apprends à détruire le QG ennemi ; et enfin PING-PONG ou comment s'amuser quand il pleut dehors.

KONAMI'S COLLECTION de IMAGINE
K7 : 119 F
Disk : 189 F



TOUJOURS PLUS FORT

Océan nous propose une compilation de cinq jeux. Sur les cinq, il n'y en a qu'un de nul, SUPER SPRINT (se reporter à notre poubelle du numéro 2) ; tous les autres sont soit excellents comme IK+, RENEGADE ou BARBARIAN, soit pas mal comme RAMPAGE. IK+ : superbe jeu de karaté à l'animation surprenante ; il faut gravir une à une les ceintures pour atteindre la félicité suprême. RENEGADE : jeu sorti depuis seulement six mois, mais que son succès a déjà placé dans les tout meilleurs jeux sur CPC. Une baston de rue à portée de clavier, c'est saignant. BARBARIAN : le plus immonde jeu que l'écran de votre bécane puisse supporter, des têtes tranchées à ne plus savoir qu'en faire, un vrai jeu barbare quoi ! Et vous pouvez nous croire, nous avons des spécialistes. C'est à mon avis la meilleure des compilations que je vous ai présentées.

WE ARE THE CHAMPIONS de OCEAN
K7 : 119 F
Disk : 189 F

V'LA ENCORE DE L'ARCADE

Dernière compilation présentée, LES GEANTS DE L'ARCADE. Cette compilation me désole un peu. Sur les quatres jeux deux sont nuls, RYGAR et INDIANA JONES, un mignon, ROAD RUNNER, le dernier par contre est un chef-d'œuvre et pas près d'être en péril, puisqu'il s'agit de GAUNTLET & THE DEEPER DUNGEONS, une version étendue du célèbre jeu, 512 tableaux en plus rien que pour le plaisir du jeu ou des yeux, c'est au choix. Magicien ou guerrier, un nouveau défi vous est lancé. Oserez-vous vous aventurer dans les profondeurs de ces donjons peuplés de fantômes et de magiciens ayant mal tourné ? ROAD RUNNER vous fait rentrer dans le milieu très fermé du dessin animé, vous incarnez le rôle de Bip-bip et vous devez semer l'horrible coyote ; faites bien attention, celui-ci n'est pas aussi stupide que celui du dessin animé. Cette compilation ne vous intéressera que si vous ne possédez aucun de ces jeux.

LES GEANTS DE L'ARCADE
K7 : 119 F
Disc : 189 F





A L'HEURE OU BLAN

L'astre d'azur n'embrasait point des cieux triomphants, l'air n'avait point cette enivrante transparence qui transporte d'allégresse les cœurs purs... non, les cieux étaient mornes, le plafond était bouché, l'anticyclone des Açores amaigri s'était réfugié au cercle polaire et pour tout dire... le chef n'avait pas le moral !!?...

- Ben, chef dur mais juste et aimé, que vous arrive-t-il ?
- Rien, rien, mon p'tit gars... C'est toujours comme ça quand mes jeunes recrues ont fini leur période d'essai et partent pour leur première campagne. C'est nerveux. Tu comprends, à force de frapper, on s'attache . C'est vrai, le fouet, ça crée des liens. T'aurais pas un chiffon pour m'essuyer les carreaux ?



- Euh... chef, vous devriez arrêter de sangloter, je crois qu'on nous regarde...
- Cauman ? Caisse ? Coua ?
- Excusez-moi monsieur le chef, je m'appelle Françoise Lagardère, de Dax, et comme vous n'êtes pas venu à Lagardère, Lagardère est venue-t-à-vous ! Pourriez-vous m'aider à traverser les marécages dans SRAM II , et me prêter la main pour trouver la fève maléfique ? Ensuite, et sans vouloir abuser, vous pourriez me dire ce qu'il faut faire dans la salle d'ordinateur. Et répondez fissa vite fait, sans vous commander, bien sûr, chef.
- Bonjour ! Je veux dire que devant un ordinateur inconnu, le plus simple est de taper "bonjour". Dans les marécages, faudrait trouver une liane pour se balancer afin de pouvoir traverser. Ensuite, pour t'aider à prendre la fève, faudrait d'abord songer à regarder sous le pont.
- Merci, monsieur le grand chef, et pendant que vous y êtes, peut-être qu'un mot aimable pour J.-P. Cournut de Conflans qui, si vous ne l'aidez pas et selon ses propres termes, risque d'avoir des problèmes pour assurer une éventuelle progéniture tant ça le bouffe de ne pas trouver comment passer le fleuve jaune dans QIN et de ne pas obtenir l'oreille du loup-garou dans SRAM II.
- Et si, J.-P., tu entrais dans la maison de l'ermite sédentaire *, hein ? Peut-être bien qu'en l'aidant un tantinet tu aurais une des plus célèbres répliques du cinéma français qui te servirait de mot de passe pour ce fameux loup. Quant au passage du Houang-ho, faudrait faire un effort, arrêter de taper sur des bambous, de te balancer aux lianes ; en un mot, te servir de tes armes et être constructif, voilà le mot : constructif . (Y'a personne qu'a un mouchoir, j'comprends pas, ça n'arrête pas de couler...)
- Chef, y en a un autre derrière !
- Qu'est-ce tu veux petit ? Un code pour ARMY MOVES, 15372, ou bien pour GAME OVER, 1018, ou bien les cinq premiers codes des planètes d'INERTIE, J12C58, A35F13, J74V99, KIM742, SUNC79 ? C'est ça que tu veux, hein, c'est ça ?
- Non chef, uniquement une tactique sûre pour passer le tableau 3 de "YE AR KUN-FU" s'iou-plait votre innnnefffable !
- Rien de plus facile et la réponse vient de Stéphane, de Toulon : "... reculez jusqu'à une extrémité de l'écran, sautez verticalement quand l'horrible approche et tatannez-le à mort et même au-delà. Recommencez jusqu'à désintégration absolue. Avec moi ça marche ; pourqoi cela ne fonctionnerait-il pas de même pour vous ?". Ce sera tout mon brave ?
- Non chef, il y a mon pote Boudard Daniel qui voudrait des solutions ou des aides pour pas mal de trucs genre Druid, Fairlight, Cauldron, les Passagers du temps, Zorro et Antiriad. - Tu lui diras, à ce petit mignon, que je me ferai un plaisir de publier les noms des Seigneurs et Ladies de l'Aventure qui ont des lumières sur ce sujet, il n'aura

CHIT LA CAMPAGNE

plus ainsi qu'à les contacter. Voilà simplement un peu d'aide pour le très beau ANTIRIAD. Si on choisit un système de coordonnées en fixant comme origine la salle la plus à gauche du premier étage (il y en a treize en tout dans cet étage), celle-ci sera donc située en (1,1), 1er étage, 1ère colonne. Les éléments intéressants sont alors placés ainsi : l'armure en (1,8), 1er étage, 8ème colonne, la chaussure en (2,2), la mine en (7,7), l'inverseur en (4,10) et le générateur en (10,6). Ton ami peut remercier en passant Frédéric Renet de Marseille. (P'tête qu'une bonne inhalation... Faudra que je demande à Sir Hubert comment il fait pour avoir le pif sec par n'importe quel temps !)

- Chef, chef, arrêtez de couiner, y'a un gugusse qui nous amène un plan.

- Non, mais ... somnolé-je ? rêvé-je ?? coma profond-je ? Est-ce peau-cible ? C'est directement découpé dans Amstore pour le premier et dans Amgag pour le second. Tu sais, petit, le papé en a explosé plus d'un qu'avait simplement osé citer les initiales de la concurrence. Vé, petit, c'est dangereux ce que tu fais là. Sir Hubert en a écorché de nombreux qu'avaient eu l'impudence, oh God !, de "penser" à regarder ces magazines en vitrine. Moi-même, tu vois, quand j'avais la forme, j'en ai transformé illico en serpillières de ceusses qui avaient osé me présenter une solution réchauffée et légèrement pompée. Sérieusement, mon grand, on n'accepte que du croquant, du frais et du bien saignant, déontologie oblige, et enveloppé dans un Kleenex, ça m'arrangerait.

-Chef, si vous pouviez arrêter vos snif lamentables et répondre à tous ceux qui arrivent, ils veulent des conseils pour l'Ange de cristal.

- Oui, j'mexcuse, mais je peux pas m'arrêter... Les quatre missions sont les suivantes :

1) poser les quatre statues vertes dans la cathédrale ;

2) arracher toutes les carottes (1 carotte = 1 point de confiance) ;

3) aller chercher les pierres du portique, le remonter Place de mon ouak et faire passer l'animal malade en dessous ;.

4) fabriquer une potion grâce au transducteur, aux herbes jaunes et au fruit obtenu en bousculant l'arbre.

C'est François Galhie de Caen, un grand Seigneur de l'Aventure, qui m'a fourni cette solution. Voilà un bon p'tit gars selon mon cœur ! Tiens pendant qu'on y est, l'énigme du mur parlant dans l'anneau de Zengara, vous la voulez, hein, dites, vous la voulez ? Décidément, je sens que vous êtes en train de me précipiter dans un "cercueil" avec vos questions épuisantes... S'il vous plaît, arrêtez. Arrêtez ! Il en vient de partout ! Non, plus de questions ! Pitié... Ma tête... Maman... Ma tê...

- Chef! Cheeef !! Ca va ?

- Où suis-je ?

- Ben, on était en pleine crapahute au milieu des geysers d'acide quand y a une colline qu'a explosé sous vos pieds... Ça fait une heure que vous êtes inconscient chef aimé.

- J'ai parlé ?

- On n'a pas bien compris chef, juste quelques mots genre : "pas de pitié !", "j'vais t'éclater la tête !", les gentillesses habituelles, quoi ...

- Ah, vous n'avez rien entendu, alors...

- Quoi donc, chef ?

- T'occupe ! Je t'cause peut-être ! Allez, suffit de traîner, en rang par quatre ou j'vous explose la pastèque. Non mais, qu'est-ce que c'est que ces aventuriers aux genoux mous ? Le premier qu'a un battement de cils de faiblesse, je l'envoie récurer les satellites prisons de Pluton pendant quelques millénaires, compris ? Allez, en AVANT..., 'ARCHE ! UNE, DEUH, UNE,...

(COURAGE... FUYONS !!!)

* A ne pas confondre avec l'ermite errant.

Le CHEF.

Ce mois-ci voici les Seigneurs et Ladies qui entrent au PANTH of FRIME ; pour QIN :

- Dominique GAIGEAR, La Pépinière Cedex 78, 44470 Carquefou ;
- Eric DUMANET, 37 46 66 66 38 ;
- Pedro SACRISTAN, 45 bis, quai du Commandant- l'Herminier, Roanne.

Pour OXPHAR :

- Laurent ULRICH, 15, rue Aroudat, 54250 Cahampigneulles.

LE PANTH OP PRIME

Sérieusement, c'est pas avec le contingent qu'on m'a refilé que j'arriverai à tailler en pièces un escadron de goules voraces ! Par le grand KHAN, Seigneur de l'Instrumentalité et Grand Phynancier de la Galaxie, J'ai besoin de vous ! Je sais que parmi vos rangs il se trouve des SEIGNEURS et LADIES de l'Aventure, qui sont prêts à envoyer plans, solutions, conseils, bidouilles, grenouilles et autres barbouilles, récoltés après de durs efforts au mépris du danger et malgré l'interdiction de leur vieille mémé. Comme tout effort mérite récompense, ce sera avec émotion que j'inscrirai en lettres d'or au PANTHEON DE LA FRIME ET DE LA RENOMMEE, le nom de tous ceux et toutes celles qui apporteront la preuve de leurs hauts faits. D'autant plus que les récompenses risquent d'être aussi ... sonnantes et trébuchantes. D'autre part, tas de limaces, si vous voulez entrer en contact avec d'autres aventuriers, recopiez le bon ci-dessous, mettez votre téléphone, et soyez pas surpris d'être réveillé à 4 plombes du mat par un appel au secours d'un Seigneur en détresse. En tous cas, votre boîte aux lettres va avoir du boulot !

J'ai résolu :

Mes jeux d'aventure préférés sont :

1 .... de ....
2 .... de ....
3 .... de ....
4 .... de ....
5 .... de ....

NOM : ....

AGE : ....

ADRESSE : ....

....

Tél. : ....

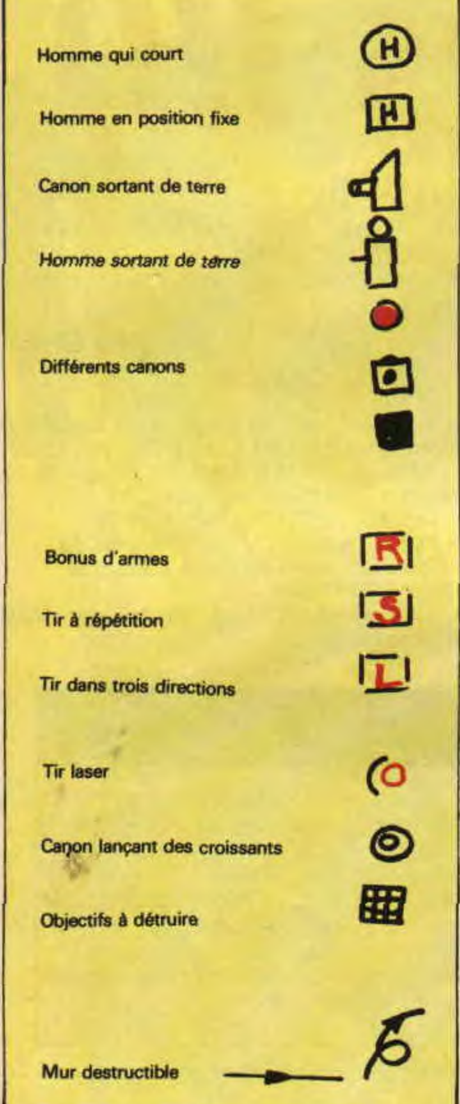
A L'HEURE OU BLANCHIT LA CAMPAGNE



GRYSOR, C'EST GRISANT.

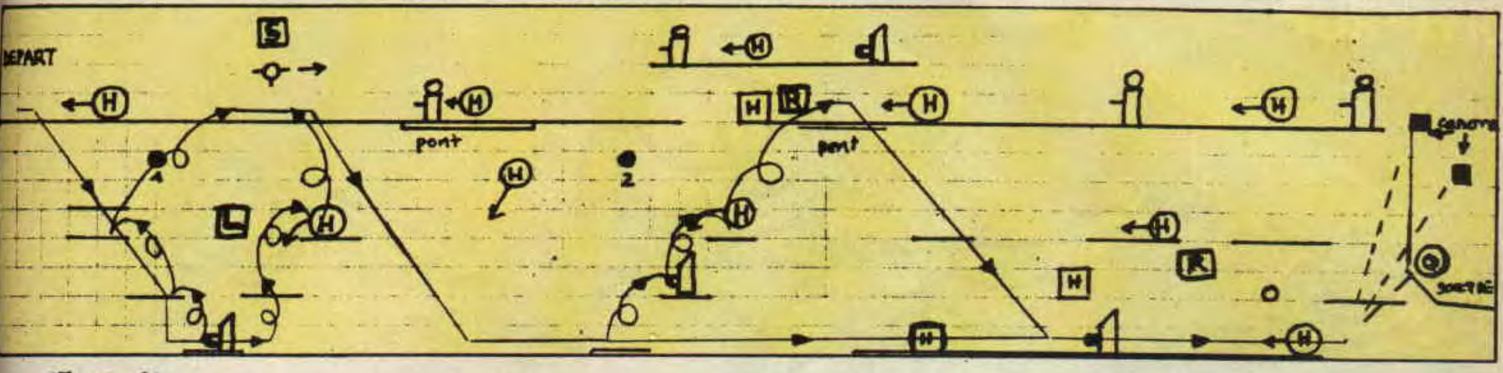
Yes, here is une bonne petit jeu pour se dégourdir les phalanges. Moi, sir Hubert, je l'a vu Sined le barbaresque à l'œuvre et je must confesse qu'il agite sa petit bâton aussi vite qu'il écrit le code machine. Mais pour nous autres, de la flotte intergalactique, les normaux , on a besoin de les petits conseils de Daniel Bulot, de son plan et des dessins d'Arnaud Maudru. Thanks a lot, chaps !

(COURAGE... FUYONS !!!)



A L'HEURE OU BLANCHIT LA CAMPAGNE

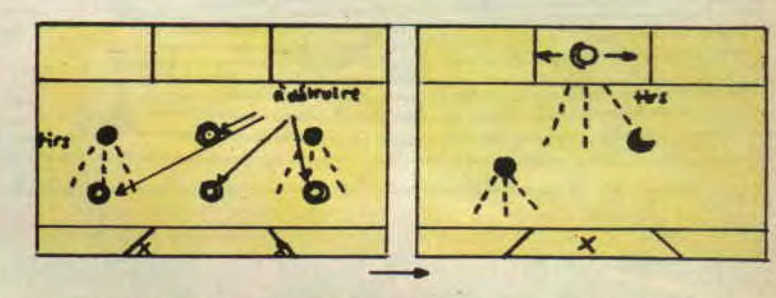
GRYSOR, C'EST GRISANT.



1er Tableau

Tirer et descendre d'un étage. Détruire le canon 1, en se plaçant dessous. Descendre encore, passer dans l'eau et faire deux sauts périlleux pour se retrouver face à l'oeil.
Détruire l'oeil et monter pour récupérer le bonus d'armes (laser). Redescendre et avancer dans l'eau jusqu'au canon 2. Le détruire. Monter sur l'herbe et tirer sur l'autre canon. Avancer doucement. Dégommer l'homme qui tire. Deux autres sauts périlleux vers l'avant pour arriver sur le pont puis redescendre. Détruire le canon sortant de terre. Avancer. Détruire tout ce qui bouge et gagner la sortie.

(COURAGE... FUYONS !!!)



2e Tableau.

Facile si le laser est encore en votre possession. Deux ou trois giclées dans le rond gris suffisent pour passer à l'étape suivante. C'est gagné quand vous avez détruit les ronds gris, mais attention aux tirs ennemis. Changez souvent de place et pratiquez volontiers le saut périlleux aérien avec changement de position en l'air. La troisième étape se gagne en se couchant, après avoir tiré. Pour la quatrième, dégommez le rectangle bleu en faisant attention aux balles. Une seule règle : bouger, bouger, bouger !
Dans chaque étape si vous arrivez à toucher l'espèce de kangourou rouge qui traverse l'écran, vous aurez droit à une arme spéciale.






Le laser, dans ce tableau, facilite grandement la tâche. Tirez dès le début pour détruire les ronds bleus du milieu en vous déplaçant pour éviter les pruneaux (aux endroits marqués x sur le plan). Détruire ensuite les deux autres. Puis il faudra dégommer un canon et le lance-croissants qui se déplace en haut de l'écran. Mettez-vous au milieu et explosez-le. Vous viendrez ensuite facilement à bout de l'autre canon.

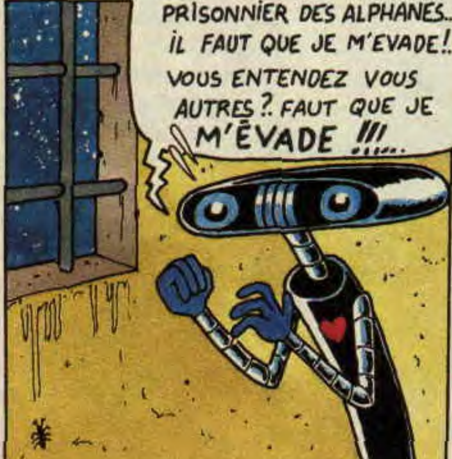
CRASH C'EST CLASSE
Le vocabulaire de ce jeu comporte plus de deux mille mots, pas question ici de les donner tous, cela remplirait toute la rubrique. Voici donc, pour vous aider, un petit extrait qui va de ULCERE à ZUT (si vous êtes sages, vous aurez droit, le mois prochain, à un extrait allant de RABBIN à TZAR !). Vous pourrez déjà juger sur pièces de l'esprit tordu des deux auteurs, P. Dublanchet et A. von Spacekraft.

ULCERE VAREUSE VENTRE VIGILE VOISINE ZEZAYE UN VARICE VEREUX VIGOUREUX VOITURE ZIEUTE UNIQUE VARICELLE VERGE VILLA VOLANT ZIGOUIL UNIVERS VARIOLE VERGER VILLAGE VOLCAN ZINC URINE VARICE VERIFIE VILLAGEOIS VOLE ZONARD URINOIR VARICELLE VEROLE VILLE VOLET ZOO UTERUS VARIOLE VERRE VIN VOLEUR ZOZOTE UTILISE VASE VERRIERE VIOL VOLTIGE ZUT VA VASELINE VERROU VIOLENT VOMIR VACANCES VASISTAS VERRUE VIOLON VON VACHE VAURIEN VERTEBRE VIPERE VOS VADROUILLE VEAU VESSIEE VIRE VOTRE VAGABOND VEGETATION VESTE VIRIL VOUS VAGIN VEHICULE VESTIAIRE VIRUS VOUVOYE VAINQUEUR VEILLE VETEMENT VIS VOYAGE VAISSEAU VEINARD VEUF VISAGE VOYANT VALET VEINE VIANDE VISE VOYOU VALISE VELO VICIEUX VISITE VULGAIRE VALLEE VEND VICTIME VITRINE VULVE VALLON VENDEUR VICTORIEUX VODKA WATER VAMP VENG VIDE VOIE WHISKY VANDALE VENIN VIEILLARD VOILE WHILBUR VANNE VENT VIERGE VOIR YEUX VANTARD VENTILATION VIEUX VOISINE ZEBRE



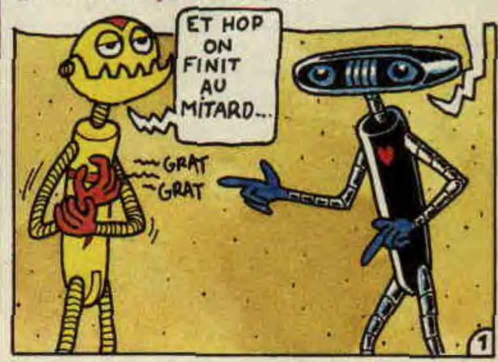
PAR LES BURNES DE M. SPOCK
JE VOUS RACONTE PAS
COMMENT J'AI LES BOULES !!...
MERDE !. MERDE ET MEEERDE !

GOUZI GOUZI





J'AI UNE IDÉE !.. ON VA FAIRE UNE SIMULATION !!
TOI TU FAIS CELUI QU'ES MALADE
TU HURLES, LE GARDIEN RAPPLIQUE
ET HOP... GREZCO ET MOI ON LE ZIGOUILLE
ET HOP ON SE TRISSE.....

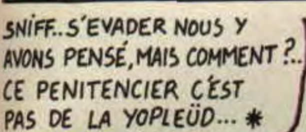








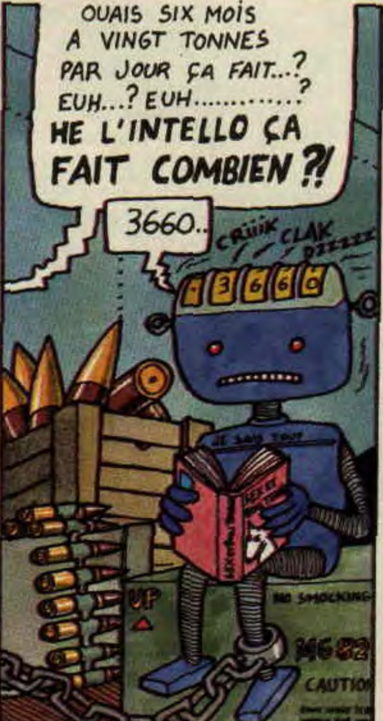




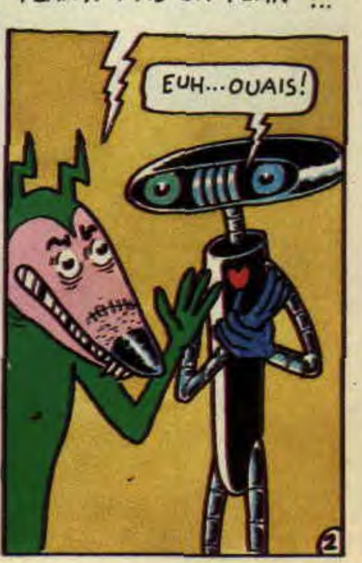




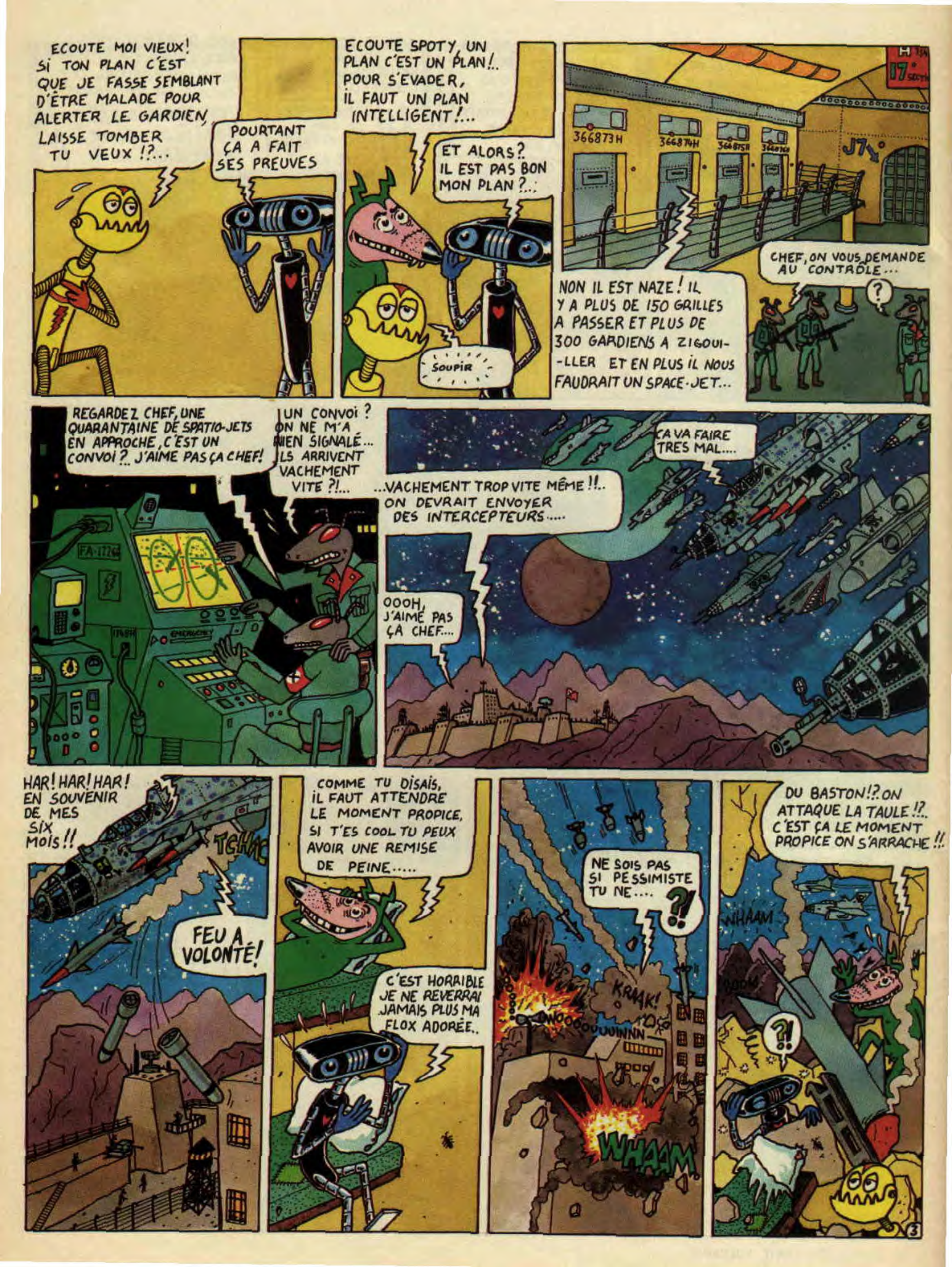


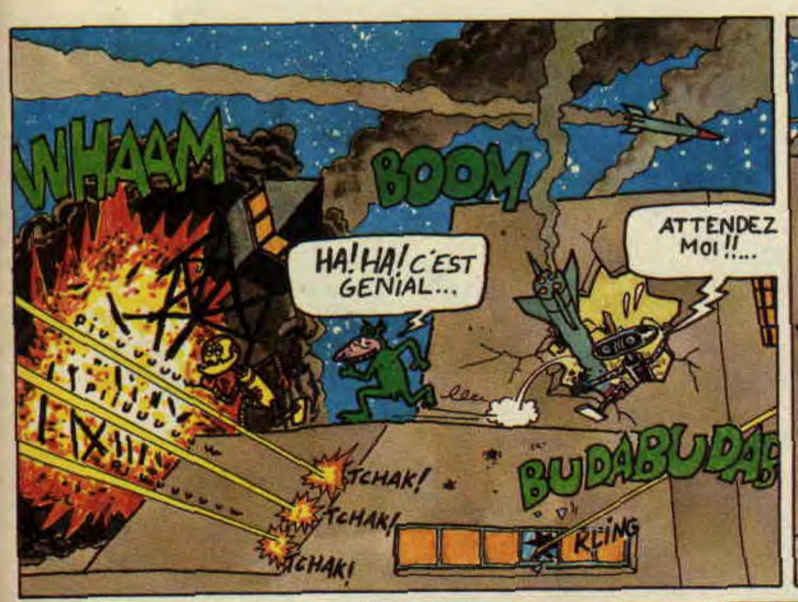






* YOPLEÜD : TARTE VULCAINE.


ECOUTE MOI VIEUX! SI TON PLAN C'EST QUE JE FASSE SEMBLANT D'ÊTRE MALADE POUR ALERTER LE GARDIEN, LAISSE TOMBER TU VEUX !?...
POURTANT ÇA A FAIT SES PREUVES
ECOUTE SPOTY, UN PLAN C'EST UN PLAN!.. POUR S'EVADER, IL FAUT UN PLAN INTELLIGENT!...
ET ALORS? IL EST PAS BON MON PLAN ?..
SOUPIR
366873H
J7
NON IL EST NAZE! IL Y A PLUS DE 150 GRILLES A PASSER ET PLUS DE 300 GARDIENS A ZIGOUI--LLER ET EN PLUS IL NOUS FAUDRAIT UN SPACE-JET...
CHEF, ON VOUS DEMANDE AU CONTRÔLE...
?
REGARDEZ CHEF, UNE QUARANTAINE DE SPATIO-JETS EN APPROCHE, C'EST UN CONVOI ?. J'AIME PAS ÇA CHEF!
UN CONVOI ? ON NE M'A RIEN SIGNALÉ... ILS ARRIVENT VACHEMENT VITE ?!...
...VACHEMENT TROP VITE MÊME !!.. ON DEVRAIT ENVOYER DES INTERCEPTEURS.....
ÇA VA FAIRE TRES MAL....
OOOH, J'AIME PAS ÇA CHEF....
HAR! HAR! HAR! EN SOUVENIR DE MES SIX MOIS!!
TCHAC
FEU A VOLONTÉ!
COMME TU DISAIS, IL FAUT ATTENDRE LE MOMENT PROPICE, SI T'ES COOL TU PEUX AVOIR UNE REMISE DE PEINE.....
C'EST HORRIBLE JE NE REVERRAI JAMAIS PLUS MA FLOX ADORÉE..
NE SOIS PAS SI PESSIMISTE TU NE....
?!
KRAAK!
WOOOOOUUUINNN
WHAAM
DU BASTON!? ON ATTAQUE LA TAULE !?. C'EST ÇA LE MOMENT PROPICE ON S'ARRACHE !!
WHAAM
?!
3


WHAAM
BOOM
HA! HA! C'EST GENIAL...
ATTENDEZ MOI !!...
TCHAK!
TCHAK!
TCHAK!
BUDABUDAB
KLING

PAR ICI, VITE !..
WHAAM

UN SUPERBE TROU DANS LE MUR !... MERDE DES GARDES !!?

GARDES ? QUELS GARDES.?....
HAAM
OUTCH!

LIBRE !!?
HA! HA! HA!

PLANQUEZ-VOUS, ÇA CARTONNE UN MAX ....
LIBRE !!..
BOOM
TCHAK
BOOM
PAN!

PUTAIN ! QUEL RAFFUT !.SÛR QU'ILS N'AIMENT PAS L'ARCHITECTURE !!!
WHAAABROO
BOOM
WHAAM
L I B R E . . . .
POW
POW
POW

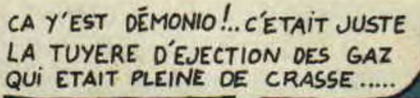
WOOH, ÇA SE CALME ON DIRAIT!
INCROYABLE !?.. ÇA FAIT UNE HEURE QUE LE PENITENCIER EST DETRUIT ET ILS CONTINUENT À LE BOMBARDER QUEL GASPILLAGE !!..

HÉ DEMONIO....LE RÉACTEUR CAFOUILLE... JE VAIS ME POSER ET JETER UN OEIL....
MAGNE TOI

REGARDEZ ILS S'EN VONT!
OUAIS ET Y'EN A UN QUI ATTERRIT, C'EST PEUT ÊTRE NOTRE SECONDE CHANCE...


MAGNE-TOI LE FION! S'AGIT PAS DE TRAÎNER DANS LE COIN J'TIENS PAS À RETOMBER !.. ON EN PROFITE POUR PISSER UN COUP.....
C'EST ÇA!


HAAAA! QUEL BONHEUR... HA! HA! HA! ON L'A BIEN ECLATÉ C'TE PUTAIN DE TAULE...
OUAIS


CA Y'EST DÉMONIO!.. C'ETAIT JUSTE LA TUYERE D'EJECTION DES GAZ QUI ETAIT PLEINE DE CRASSE.....

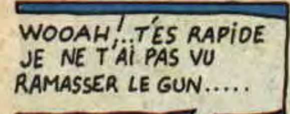

HO!.DEMONIO?..
?!
BOM!


DÉMONIO !?
HÉ! OU ÊTES VOUS REPONDEZ! OOH J'AIME PAS ÇA....
CLIK


DÉMONIO !? SKUNKS !?


HÉ VOUS LÀ !.. LACHEZ ÇA!!..
ET MEEERDE...


KA-POW
KA-POW


WOOAH!..T'ES RAPIDE JE NE T'AI PAS VU RAMASSER LE GUN.....


ÇA VA DEVENIR MALSAIN, FOUTONS LE CAMP!. LES PIRATES PEUVENT REVENIR OU PIRE: LES ALPHANES !!..
PUTAIN D'MA MÈRE.!! IL EST RAIDE !?..


DIRECTION LE SUD DE LA GALAXIE !!
FROOOUUUFFF